# ATARI User

La 1ª publicación para usuarios de ST

AÑO I
Nº 6
1.989

325 ptas. (inc. IVA)

## ATARI TRANSPUTER WORKSTATION

## ULTRASCRIPT

LA REVOLUCION ATARI EN EL CAMPO DE LA AUTOEDICION

## HYPER PAINT

UN NUEVO PROGRAMA DE DIBUJO

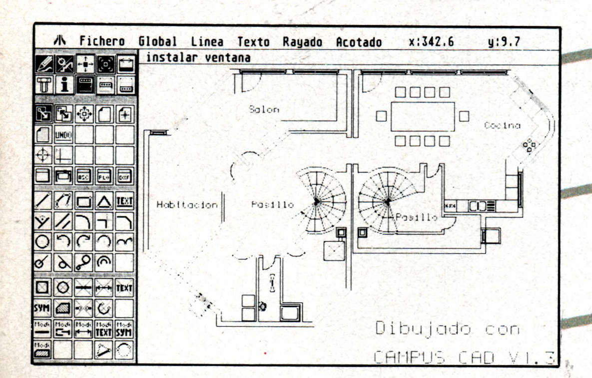
## VIA MODEM

PROBAMOS EL NUEVO MODEM DE ATARI




Y ADEMÁS: 8 BITS, SUPER ST, CONCURSOS, JUEGOS, ENTREGAMOS LA CONSOLA, FICHAS, ETC...

# ¿QUE TENDRIAN HOY EN COMUN MOZART, LEONARDO Y WALT DISNEY?









Tendrían un ordenador ATARI ST, que facilitaría considerablemente su trabajo.

Con el ATARI ST y su monitor monocromo de alta resolución, cualquier arquitecto, ingeniero o diseñador industrial dispone de una herramienta exacta y flexible para el diseño asistido por ordenador (CAD). Ya no obtendrá polígonos cuando quiera dibujar curvas y trabajará dentro de un entorno manejable por iconos. Además el ATARI ST es compatible con todos los plotters del mercado.

La potencia y rapidez del ATARJ ST y de su software para generación de gráficos y animación hacen de él un económico aliado en la fase de pre-producción de animaciones en dos o tres dimensiones, recortando así los costes de producción final. EL MEGA ST con su Blitter (acelerador gráfico) hace la animación aún más fluida.

El ATARI ST es el único ordenador de 16/32 bits que incorpora el interface musical MIDI para almacenar digitalmente, reproducir o editar su música en papel. Con él se acabó al arduo trabajo de escribir o transportar sus partituras pudiendo dedicar su mente a crear.

Estas son algunas de sus aplicaciones más destacadas. El ATARI ST cuenta también con todo tipo de programas de uso común como bases de datos, hojas de cálculo, procesadores de texto, programas de gestión, etc.

Existe un ATARI ST con la potencia que usted precisa a un precio que usted puede pagar. Pregunte por el ATARI ST y descubra sus múltiples posibilidades.

**ESPECIFICACIONES SOBRE LA GAMA ST**

| | 520 ST™ | 1040 ST™ | MEGA ST 2 | MEGA ST 4 |
|---|---|---|---|---|
| Precio | 79.900 Ptas. | 145.000* Ptas. | 259.800* Ptas. | 349.800* Ptas. |
| Microprocesador | 68000 | 68000 | 68000 | 68000 |
| Velocidad del reloj | 8 MHz | 8 MHz | 8 MHz y 16 MHz** | 8 MHz y 16 MHz** |
| RAM | 520 Kb | 1024 Kb | 2048 Kb | 4096 Kb |
| Modulador de TV | Si | Si | No | No |
| Blitter (acelerador de gráficos) | No | No | Si | Si |
| Resolución máx. en pantalla B/N. | 640 × 400 | 640 × 400 | 640 × 400 | 640 × 400 |
| Resolución máx. en pantalla a color | 640 × 200 | 640 × 200 | 640 × 200 | 640 × 200 |
| Interfaces | RS 232 C, Centronics, MIDI, DMA (disco duro), unidad de disco externa, cartucho ROM, conexión para monitor B/N o color. | | | |

* Con monitor.
** Con la tarjeta coprocesadora 68881 (opcional).
° Los precios no incluyen el IVA.

NUMERO UNO COMUNICACION



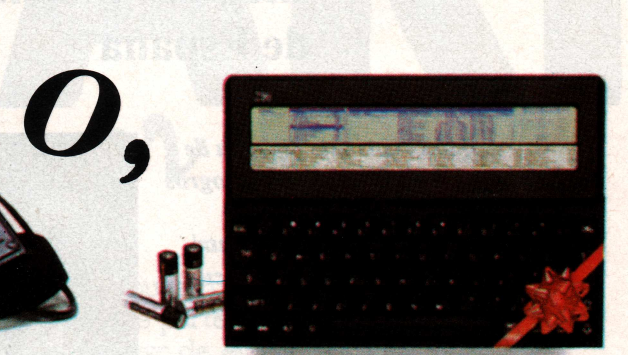

**ORDENADORES ATARI, S. A.** Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
**DELEGACIONES:** BARCELONA: 93/4 25 20 06-07 - VALENCIA: 96/3 57 92 69 - BURGOS: 947/21 20 78 - P. VASCO: 943/45 69 62 - CANARIAS: 928/23 26 23-22

Z88

CAMBRIDGE

*COMPUTER*

O,



Más de 5 Kg.

Menos de 850 Gr.

**Precio medio de un Portatil**

| | |
|---|---|
| ■ Agenda electrónica | *25.000* |
| ■ Hoja de calculo | *56.925* |
| ■ Word processor | *56.925* |
| ■ P. medio PC portatil | *275.000* |
| *Precio sugerido* | ***393.850*** |

**Cambridge Z88 Portatil**

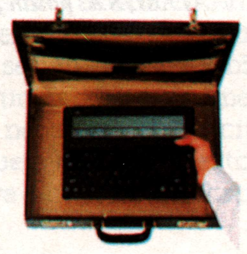
| | |
|---|---|
| ■ Agenda de trabajo electrónica | *incluido* |
| ■ Hoja de calculo | *incluido* |
| ■ Word processor | *incluido* |
| ■ Calen-cal-agen | *incluido* |
| ■ Z88 portatil | *incluido* |
| *Precio sugerido* | ***68.895*** |

# Un portatil de verdad

La verdadera portabilidad de un ordenador, no depende de la profundidad de su bolsillo o de lo fuerte que usted sea. Con todo el SOFTWARE y periféricos necesarios para hacer funcionar un PC portatil convencional, usted necesita un carrito para transportarlos! ¿No es sorprendente que todavía hoy se defina a un portátil, como un ordenador un poco más pequeño que un PC de despacho, pero con asa?

Nosotros tenemos una respuesta mucho mejor: CAMBRIDGE Z88 un versátil y duro ordenador; del tamaño de este anuncio, y pesando menos 800 gramos. Ahora usted no se vera obligado a dejar su PC o su MAC o su ST en la oficina o en casa, lléveselo con usted en sus salidas de trabajo-negocios o de vacaciones, simplemente transfiera los ficheros Lotus 1 2 3, o Word Star, desde su ordenador con el PC Link Mac Link o ST Link al Z88 y cuando regrese ponga al día su ordenador con los nuevos datos.

El Z88 incluye un potente paquete de Software, como Hoja de Cálculo, compatible con Lotus 1 2 3 un poderoso y eficiente Procesador de Textos compatible con Worldstar, Diario, Calculadora, Reloj, Alarma, Calendario, modo terminal, comunicaciones etc.



*Otros portatiles son tan grandes como su portafolios el Z88 ¡cabe dentro!*

Tan fácil de usar que el Z88 no necesita booting, loading, opening, saving, closing, or quitting. su sistema multitarea le permite ir de una aplicación a otra con solo pulsar dos teclas!

La memoria expandible del Z88 le permite llegar hasta 1,5 megabites (pronto 3 mb) usando las Memory Cartridges intercambiables de hasta 512 K cada una, en sus tres slots de expansión.

El Z88, maneja: modems, impresoras, L.C.B., y trabaja hasta 20 horas con 4 pilas AA, con un teclado profesional totalmente silencioso, sus caracteres supertwist con 8 líneas x 106 columnas y 80 columnas de area de trabajo y su mapa de paginación le indicará siempre donde esta trabajando.

***¡Ya a la venta! Solicítelo a su Distribuidor local, si no lo encuentra, diríjase a:***



*Se comunica con IBM, PC, MAC, ST y AMIGA*

Pruebe el Z88 durante 15 días y descubrirá lo que realmente significa un PORTATIL. –si no le satisface le devolvemos su dinero–

MAGNETIC

*MEMORY S.A.*

**Barcelona:** Gran Vía de les Corts Catalanes, 577, Entl.º 1.ª y 2.ª – 08011 Barcelona. Telf. 90.8130275 - 93.2018552-2374241. Telex 99352 TXSU E Fax. 325 91 34.

**Madrid:** Nueva dirección - Comandante Zorita, 4, 4º 4ª, despacho (esq. Raimundo Martinez Villaverde) - 28020 Madrid - Telf. (91) 234 47 35 - *(91) 563 65 74 (*solo hasta 1/7/89)

**Andorra:** Avda. Meritxell, 20 – Telf. (9738) 60749 **Gibraltar:** 4 Cathedral Square.

Magnetic Memory S.A. reconoce como registradas todas las marcas mencionadas en este anuncio.

# PROINCOR Y CMV
## Elegidos Distribuidores del Año 1988 de España

***"Adjudicamos este diploma de honor por los extraordinarios logros conseguidos.***
***Su trabajo ejemplar ha contribuido decisivamente a la consecución de los excelentes resultados de ATARI Corporation de 1988.***
***Ordenadores Atari, S.A."***

Esta era la gran y reveladora frase que destacaba en el diploma entregado a PROINCOR, distribuidor Atari de Córdoba, y a C.M.V., distribuidor Atari de Barcelona y Madrid. Además fueron obsequiados con un trofeo cónico de metacrilato en el que constaba una placa conmemorativa de este acto.

La adjudicación de los títulos tuvo lugar en Holanda donde el Sr. Jack Tramiel, en representación de ATARI Corporation, premió la excelente labor realizada por estos dos distribuidores en España.

Al acto asistieron los Centros Atari más representativos de toda Europa.

Aquello fue una fiesta.




*Momento representativo del acto donde el Sr. Jack Tramiel, presidente de ATARI Corporation, y el Sr. Claude Nahum, presidente de Ordenadores ATARI, S.A. posan junto a los distribuidores representantes de España.*







*En las fotografías diferentes momentos transcurridos durante la entrega de premios a los Distribuidores del año.*

ATARI User

La 1ª publicación para usuarios de ST

# EDITORIAL

Pomo podrán comprobar nuestros lectores estamos poniendo todo de nuestra parte para aumentar y mejorar el nivel informativo de Atari User. Este número creo que podría ser un claro exponente de lo que digo.

Este mes vamos a destacar principalmente algo que revolucionará el mundo de la autoedición Atari. Su nombre es Ultrascript y su utilidad puede considerarse fundamental para obtener la tan deseada impresión de muy alta calidad. Con Ultrascript y Timeworks tenemos acceso al postscript de Adobe y a la amplia librería de tipos profesionales que esta empresa ha programado en postscript.

Por otra parte, durante el mes pasado y a lo largo del corriente, se han sucedido y se sucederán un gran número de acontecimientos relacionados con nuestro computador. Atari y algunos distribuidores han estado en Amsterdamn, dónde se les han entregado premios a los Distribuidores del Año. Atari presenta el PC4 y en setiembre será lanzado el PC Folio. Un poco más tarde, sólo un poco, será comercializado el STacey, el portátil ST. Y esto es nada más el principio.

Estoy seguro de que a lo largo de estos meses venideros nuestra publicación va a contener información muy interesante y grandes sorpresas.

El director

EDITOR
CBC Press, S.A.

DIRECTOR
Luís García Sánchez

ASESOR EDITORIAL
Pablo Sáez de Hoyos

REDACCION
Miguel Angel Villas
David Vázquez
Eduardo Torres

DISEÑO Y MAQUETA
Jose Luís Martínez

ATARI USER es una publicación de

CBC PRESS

ATARI USER Nº 6 MAYO 1989

Plaza Conde de Toreno, 2 - 5º F
28015 MADRID
Tfno. (91) 542 94 97

# Atari continúa su ascensión

*Este será un año de fascinantes novedades*

*ATARI arremete con fuerza en el dominio de las aplicaciones profesionales.*



**Nuevos productos ATARI de gama alta complementan las actuales líneas.**

ATARI va a complementar su gama de productos tanto en el sector de ordenadores ST como en el de compatibles PC, con una multitud de nuevos productos. Con estos nuevos productos ATARI pasa a cubrir todos los grupos de usuarios - desde aquel de los principiantes al de los profesionales, "usuarios de máquinas potentes".

**La línea ATARI ST**

La línea ST, la cual ha ganado ya el título de "Ordenador del Año" en varias ocasiones, y que ha vuelto a recibirlo recientemente en votación internacional de un jurado de las mejores revistas de informática de Europa, EEUU y Japón se verá aumentada con la próxima aparición de un ST portátil cuyo nombre es STACY. Con ello esta potente gama añade a sus características (microprocesador Motorola 68000 a 8 MHz con 16/32 bits) la transportabilidad lo cual lo hace interesante para periodistas, profesionales de diversos campos, escritores y estudiantes, entre otros.

**La línea ATARI PC**

Con su línea de PC compatibles, ATARI ofrece una gama completa de estos ordenadores personales - desde el PC 3 cuyo microprocesador es el INTEL 8088 y el PC 4, compatible AT, hasta el ordenador de alta capacidad PC 5 que opera con el microprocesador INTEL 80386.

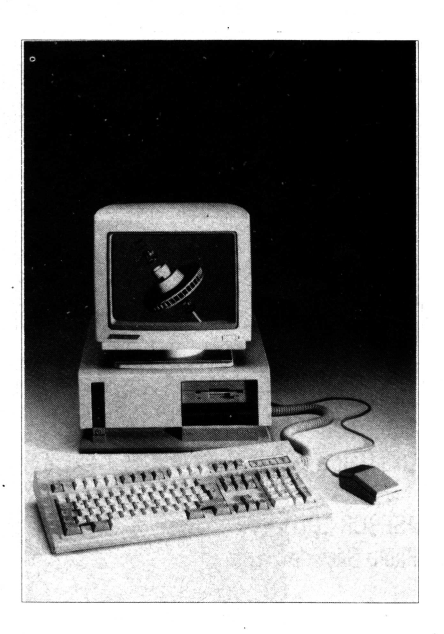
Fundamentalmente, todos los ATARI PCs ya vienen equipados con los modos gráficos MDA, CGA, Hércules y EGA, los productos PC 4 y PC 5 también incluyen la VGA.

Un nuevo miembro pasará a formar parte, dentro de poco, de la familia PC de ATARI , el PC-Folio, el primer ordenador compatible de bolsillo del mundo.

**Nuevos discos duros con una capacidad significativamente mayor**

Con los nuevos discos duros Megafile 30 y Megafile 60, ATARI cumple el deseo de muchos usuarios de disponer de más capacidad de almacenamiento. Estos discos duros de ATARI, con una capacidad de almacenamiento de datos de 30 ó 60 megabytes y su tiempo de acceso extremadamente corto representan la base ideal para usuarios profesionales con grandes ficheros de datos o programas.

Otra novedad de próxima aparición será el Mega File 44, disco duro removible de 44 megabytes basado en el sistema de cartuchos de SyQuest Technology.



*PC 4, el más novedoso PC de Atari en nuestro país.*

## PC Folio, STacey, PC 4, ATW, Ultrascript, ...

*Pocas empresas son capaces de seguir la trayectoria de investigación e innovación de Atari.*

**La estación de trabajo ATARI basada en transputers, ATW**

Con la ATW, siglas de Atari Transputer Workstation (Estación de Trabajo ATARI basada en Transputers), ATARI ofrece, finalmente, una estación de trabajo para aquellos que requieren un ordenador de alta potencia. El excelente control del usuario y el sistema operativo Helios multi-uso/multi-tasking forman parte de la configuración estándar.

La arquitectura del transputer y el sistema operativo Helios soportan, conjuntamente, la programación en paralelo. La ATW puede ser ampliada internamente para funcionar con 17 tarjetas de transputers.

Su capacidad puede ser aumentada tanto como se desee por medio de un módulo de expansión. En su configuración base la ATW ya puede alcanzar un nivel de funcionamiento de 10 millones de instrucciones por segundo lo cual significa que el sistema está predestinado, sobre todo, para simulaciones, proceso de datos de imágenes y aplicaciones en tiempo real.

*(ver artículo en este número)*



*Estación de trabajo Atari basada en chips Transputer T-800*

**UltraScript, PostScript para los ATARI ST**

Próximamente la Solución ATARI de Autoedicción se verá potenciada con la configuración SLM804 VCP, versión compatible PostScript de la impresora láser ATARI. Dicha compatibilización es posible mediante el programa UltraScript, un intérprete de PostScript para los ordenadores ATARI MEGA ST2 y MEGA ST4 y la impresora láser ATARI SLM804. Dicha configuración permite al usuario disponer de una solución completa de Autoedición por menos de lo que vienen costando las impresoras PostScript de otros fabricantes.




*Ultrascript nos traslada de lleno a la impresión de alta calidad*

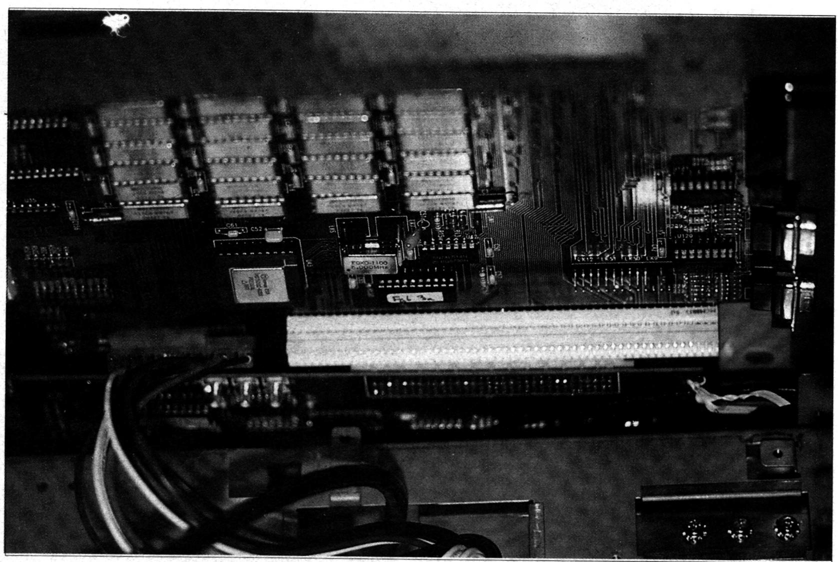
Este intérprete permite imprimir ficheros gráficos y de texto, creados en programas de Autoedición diseñados para los ordenadores ATARI o ficheros de formato PostScript importados vía RS-232 o modem. El mismo emula el PostScript incluyendo todas las fuentes de la Apple LaserWriter II NT, diseñadas originalmente por ITC y Linotype para Adobe Systems, INC. UtraScript también puede procesar ficheros PostScript -incluyendo los EPS- creados en cualquier sistema.

*(ver artículo en este número)*

# ATARI TRANSPUTER WORKSTATION

*Una estación de trabajo de altas prestaciones a precio "agresivo"*



Atari firmó recientemente un contrato con Perihelion (una nueva compañía dedicada al diseño y desarrollo de ordenadores de tecnología punta ) para completar el estudio de una estación de trabajo basada en Transputers.

Con el advenimiento de poderosos microprocesadores de 32 bits, unido a los avances en hardware para gráficos, ATARI ha hecho posible una nueva generación de poderosas estaciones de trabajo personales. Estos sistemas podrán, según los expertos, suministrar mejor relación precio/prestaciones que ningún otro ordenador personal disponible hoy día en el mercado mundial.

Como se sabe, existen actualmente algunas estaciones de trabajo de altas prestaciones (Sun, Apolo,DEC micro-VAX, Xerox Star ) cuyos precios están más cercanos a los seis millones de pesetas que a las seiscientas mil. Una nueva generación de sistemas está apareciendo. Son los últimos SUN y Archimedes de Acorn, que se basan en tecnología RISC. Se estima que ofrecerán unas prestaciones comparables a las actuales estaciones de trabajo,pero a precios por debajo de las 600.000 pesetas.

La estrategia de ATARI para batir a tales competidores se basa en un planteamiento tecnológico y comercial muy claro. El Transputer es un microprocesador de 32 bits y altas prestaciones con un set de instrucciones reducido, capaz de proporcionar una potencia diez veces por encima de la de un ordenador AT, incluso más si se miden operaciones en coma flotante. Puede decirse que es uno de los microprocesadores más poderosos del mundo. Sin embargo,su característica principal es la capacidad única para las comunicaciones, lo cual permite que se puedan interconectar dos, diez incluso 100 ó más de ellos para proporcionar la potencia de un superordenador.

El Transputer T800 es un chip extraordinariamente potente. Para comprobarlo basta observar su funcionamiento en un banco de pruebas.

Mientras otros microprocesadores ofrecen unas prestaciones de 300, 700 y como mucho 2.200 K Whetstones/seg., el T800 de INMOS alcanza los 4.000 k con 20 MHz.

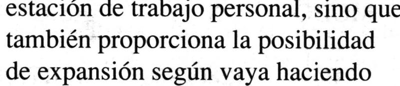
Las aplicaciones de un Transputer van desde vídeo- teléfonos hasta simuladores de vuelo, de controladores para impresoras láser hasta superordenadores. Una de las aplicaciones básicas será hacer posible una auténtica animación con muy alta resolución. Para ello, el ordenador ST se convertirá en el

procesador de Entrada/Salida del Transputer. Será por ello un generador de gráficos increíble y una máquina inmensamente poderosa con los números.

Antes hemos hablado de la tecnología RISC. Son las siglas de Reduced Instructión Set Code (Ordenador con Set de Instrucciones Reducido).

Los microprocesadores convencionales suministran una completísima gama de instrucciones. Ello requiere una considerable cantidad de lógica y por tanto, una considerable complicación en el diseño del microprocesador. Esto significa a su vez tiempo de proceso más largo, mientras el ordenador "piensa" qué debe hacer después.

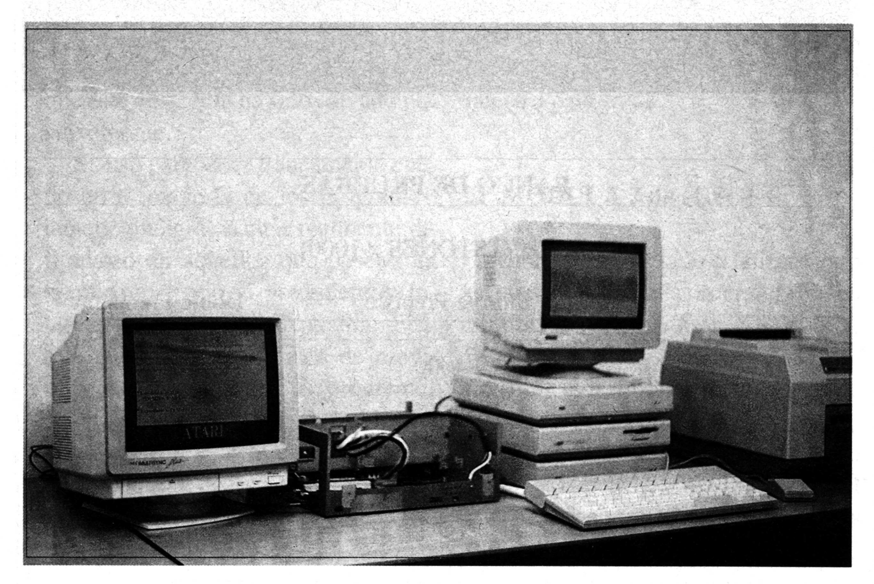
Los expertos han llegado a la conclusión de que muchas instrucciones complejas pueden ser implementadas con ciertas secuencias de instrucciones bastante más sencillas. Por ejemplo, la operación de la multiplicación puede ser reemplazada por una serie de sumas. El "secreto" del chip RISC es que le basta suministrar un mínimo de instrucciones, llegando al mismo final del camino mucho más rápidamente. Al reducir el número de instrucciones, la lógica puede hacerse más rápida y sencilla: el chip puede ser así más pequeño, barato y fiable. Puede conseguirse que esa serie de instruccciones sencillas vaya tan rápido o más que la compleja instrucción a la que reemplaza. Técnicas modernas de compilación pueden mejorar al máximo automáticamente las secuencias de instrucciones. En definitiva, los chips RISC pueden ofrecer mejores prestaciones que los procesadores convencionales, tanto en precio como en potencia.



Utilizar el Transputer como corazón del nuevo sistema no sólo permite la producción de una estación de trabajo personal, sino que también proporciona la posibilidad de expansión según vaya haciendo

**Especificaciones Técnicas del Transputer de Atari (ABAQ)**

**PROCESADOR:**
Transputer INMOS T800 a 20MHZ. Arquitectura de 32 Bits.
Velocidad de proceso 10 MIPS.
Unidad aritmética en coma flotante de 64 Bits (1.5 MFlops) Y 4 KBytes de Ram estática con una velocidad de transferencia de datos de 120 MBytes/seg. Integradas en el chip.
Interface de memoria configurable de 32 Bits.
Cuatro enlaces serie INMOS bidireccionales con una velocidad de transferencia de 2.35 MBytes/seg.
Temporizadores internos para proceso en tiempo real y concurrencia.
Controlador de ram dinámica integrado en el chip.
Interrupciones a nivel de eventos externos.
Soporte para el diagnóstico de errores en tiempo real.
Direcciona directamente 4 GBytes con una velocidad de transferencia de 40 MBytes/seg.
Soporte para gráficos de alta calidad.
Cambio de contexto y latencia de interrupciones por debajo del microsegundo.
Arquitectura RISC (Reduced Instructions Set Code).



*Estación de trabajo Atari basada en chips Transputer en las dependencias de Atari.*

**MEMORIA**
4 Megabytes de Ram dinámica; expandible a 64 Megabytes internamente.
1 Megabyte de Ram dinámica para memoria de pantalla.

**CARACTERISTICAS DE IMAGEN PREVISTAS:**
Velocidad de transferencias de datos a la pantalla:128 MPixels/seg.
Representación de caracteres: 64 MPixels/seg.

**PANTALLA:**

| MODO | X - Y | ASIGNACION | PALETA |
|---|---|---|---|
| 0 | 1280x960 | 4 BITS/PIXEL | 4096 COLORES |
| 1 | 1024x768 | 8 BITS/PIXEL | 16 MILL. DE COLORES |
| 2 | 640x480 | 8 BITS/PIXEL | 16 MILL. DE COLORES (2 PANTALLAS) |
| 3 | 512x480 | 32 BITS/PIXEL | |

Blitter de 32 Bits desarrollado con técnica Pipeline optimizado para imágenes en color.

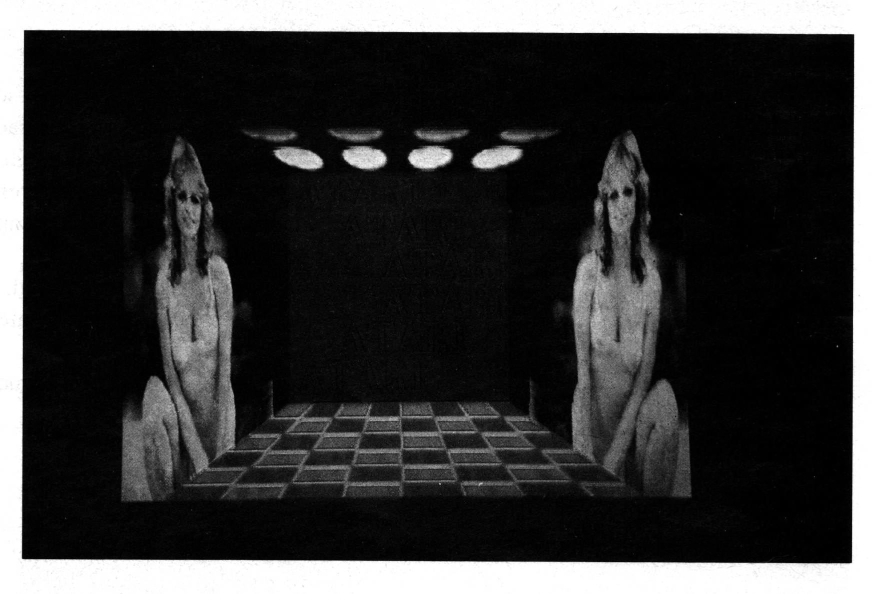
**REDES DE COMUNICACION:**
Tres enlaces a 20 MHZ. (2.35 Mbytes/seg.)implementados con lógica ECL (con buffers, para permitir la conexión RS422).

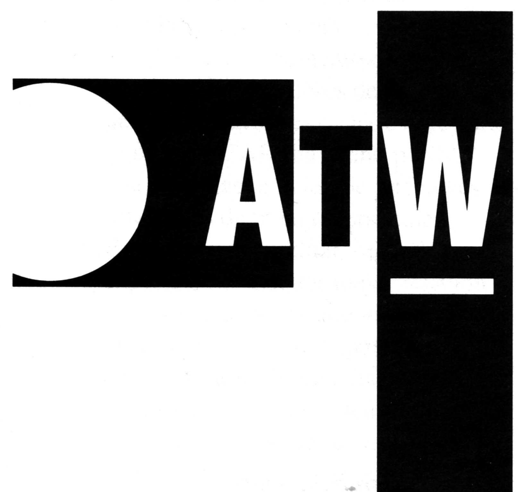
**ENTRADA/SALIDA:**
Atari Mega ST; con teclado, ratón, unidad de disco flexible, RS232, salida paralelo, disco duro, impresora láser e interface para CD-Rom.

**SISTEMAS OPERATIVOS:**
HELIOS:
Multiproceso.
Multiusuario.
Acorde a la arquitectura de Transputer.
Familiar a los usuarios de UNIX.
X-WINDOWS (V11)

falta. Por todo lo anterior, los expertos del sector creen que dichos sistemas alcanzarán nuevas cotas en el terreno de la informática a nivel doméstico o personal, puesto que permitirán resolver problemas que previamente requerían de un gran procesador central.

El transputer de ATARI estará disponible en España dentro de pocos meses. ■






**BANCO DE PRUEBAS**

(WHETSTONES x 1000)

| | Simple Precisión | Doble Precisión |
|---|---|---|
| T800-20 | 4000 | 2500 |
| VAX 11/780 | 1083 | 715 |
| SUN-3 | 860 | 790 |
| 8086+8087 | 178 | 152 |




## ❑ NUEVO JOYSTICK REVOLUCIONARIO

Mucha gente recuerda Firefox, pelicula en la que Clint Eastwood controla un poderoso avión soviético con el simple pensamiento.

Esto va a ser posible dentro de muy poco mediante el Brainstick o joystick cerebral. Permitirá un manejo más rápido y cómodo de lo normal, sin tener que realizar ningún ejercicio físico con manos o brazos.

Este particular mando consta de un núcleo central electrónico que coordina todas las señales recibidas en forma de ondas alfa originadas por el cerebro. Estas ondas son transmitidas mediante un par de electrodos, situados a ambos lados del cráneo, sobre los temporales. Estas ondas, una vez decodificadas, originan los diferentes movimientos que produce un joistyck estándar.

El mayor problema con el que se ha encontrado Home Cyberlabs, la empresa padre de la criatura, es la variación de la intensidad de las ondas entre las diferentes personas, aunque parece que este obstáculo ha sido salvado positivamente.

Su uso parece ser francamente bueno en la mayoría de los programas, aunque pudiera resultar realmente dificultoso en aquellos que posean un amplio repertorio de movimientos (Internacional Karate +, Exploding Fist, etc....), o los que precisen de movimientos bruscos y rápidos (programas de tipo deportivo como Decathlons y compañía).

Este joystick es, sin duda, un nuevo avance en el cada día más revolucionario mundo del software.

## ❑ MULTIFACE para ST

Romantic Robot, creadora de los famosos multiface para Spectrum y Amstrad, ha terminado por fín la versión para los ST. Como en las anteriores ocasiones, Multiface ST ofrece la posibilidad de copiar programas, pantallas o discos simplemente tocando un botón. En esta ocasión, además, estará acompañado de un poderoso "toolkit" que permitirá estudiar y modificar cualquier programa en cualquier momento. El Multiface ST se conecta al port de expansión del ordenador y posee una ROM propia de 64 K, de forma que no necesita ningún tipo de software adicional.

Con el claro propósito de evitar cualquier acto de piratería, los programas grabados con el Multiface sólo funcionarán correctamente si el interface está conectado al port de expansión del ST.

El precio de este magnífico interface es de 50 libras esterlinas (unas 10.000 ptas.) y por ahora no sabemos de ningún distribuidor que lo venda en nuestro país.

## ❑ MODULA 2 de HISOFT

Hisoft ha anunciado el lanzamiento de un paquete para la programación en Modula 2 para los Atari ST. El FTL Modula 2 Developer incluye compilador, linkador, ensamblador, editor de GEM y algunas utilidades.

Este programa será compatible con los ya existentes de MS-DOS y CP/M y costará aproximadamente 100 libras (unas 20.000 ptas.).

## ❑ CREA tus JUEGOS

Mandarin Software ha lanzado al mercado un paquete integrado para la creación de juegos lamado STOS.

El paquete comprende:

-Un amplio manual con ejemplos fáciles de seguir.

-Una guía de referencia rápida de los comandos.

-Tres discos que contienen: Basic STOS, editor de sprites, diseñador de habitaciones, editor de set de caracteres, editor de iconos, editor de música, compresor de pantallas,..., además de otras utilidades y programas.

-Tres juegos realizados completamente en Basic STOS, de forma que puedes modificarlos a tu gusto y examinandolos puedas aprender como crear tus propios juegos.

Según la publicidad, no hace falta haber escrito un juego con anterioridad ni ser un experimentado programador (aunque nunca está de más).

Entre las características del programa estan:

- 340 potentes comandos.
- La posibilidad de mover y animar hasta 15 sprites de 64 x 64 pixel.
- Rutinas de detección de colisión entre sprites.
- 16 tipos diferentes de scroll.
- Facilidad de creacción de menús.
- Hasta trece ventanas simultáneas en pantalla.
- Compatible con pantallas procedentes de Neocrome o Degas.

De momento no está distribuido en España, así que si te interesa contacta con:

MANDARIN SOFTWARE
Europa House, Adlington Park
Adlington, Macclesfield SK10 4NP

El precio de venta es de 29.45 Libras (unas 6.000 ptas.)

## ❑ CONVERSION de Z80 a 68000

CP Software ha editado una utilidad para la conversión de código máquina de Z80 a 68.000. Esta utilidad, llamada Z80 x 68.000, está destinada para los Atari ST y su precio es de 100 libras (unas 20.000 ptas.).

# HYPER PAINT

*Un nuevo programa de diseño gráfico cuyo mayor handicap es la lentitud en algunas operaciones*




**Características y configuración mínima**

Hyper Paint es un paquete de diseño gráfico que trabaja con los tres modos de pantalla, 16 colores en baja resolución entre una gama de 512 y que corre en entorno GEM.

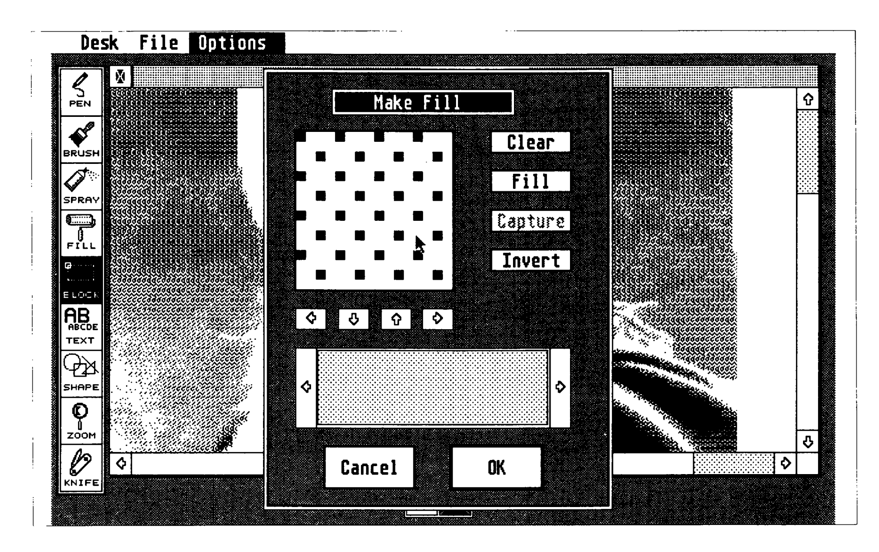
La configuración mínima necesaria es de un 520 ST con una memoria Ram de medio Megabyte. Al estar diseñado para GEM, el manejo del programa se realiza fundamentalmente con el ratón, aunque para las principales funciones también se puede utilizar el teclado.

Hyper Paint es compatible con los formatos de fichero tradicionales, es decir, los .IMG, Neochrome y Degas.

El funcionamiento del programa se corresponde al que todos conocemos, es decir, mediante ventanas y la doble pulsación del botón del ratón para seleccionar los iconos. Este es posiblemente uno de los mayores defectos del programa, la lentitud de respuesta a las operaciones, lo que a veces produce una cierta irritación en el usuario.

Unas de las principales ventajas de Hyper Paint es la posibilidad de almacenar las pantallas en memoria cuyo número depende de la configuración (de 2 a 3 en un 520 ST, 10 en un 1040 ST y superior). Para realizar este proceso se deberá haber reservado previamente un buffer para el almacenamiento. Cada pantalla contiene su propia paleta de controles que se selecciona automáticamente cuando se recupera. Existe una opción, denominada "Work Manager", que permite copiar las pantallas almacenadas (o simplemente su

**Hyperpaint se presenta en dos discos de simple cara. El disco A contiene el programa, una carpeta de autoarranque conteniendo el GDOS (soportado por Hyperpaint), recursos, etc.... El disco B es el GDOS de Atari con los drivers, fonts y programa de instalación.**



paleta) y borrar una o todas las pantallas.

La variedad de plumas y brochas no es demasiado amplia, se reduce a ocho tipos de pluma y a otros tantos de brocha, aunque esta última puede ser editada, modificada y salvada en disco para su posterior uso, pero con una importante limitación: solamente se permite un color por brocha.

Respecto a la paleta, el programa dispone de una gama de 512 colores que pueden ser visualizados en una pantalla. Las paletas individuales pueden ser salvadas en disco. No existe una paleta con escala de grises para los suarios de monitores monocromos.

La opción "Zoom" es realmente pobre. El único factor de aproximación es 16 y la única pluma utilizable es de un pixel.

La ventana de magnificación es bastante grande, pero el uso de las flechas para desplazarse por el dibujo es realmente arcaico.

En lo concerniente a la manipulación de ventanas, dispone de las funciones normales: cortado, copia, reescalado, rotación con diversos grados, "outline", ... También cabe la posibilidad de dibujar un polígono irregular en vez de un rectángulo como área de corte, lo que supone una considerable ventaja sobre otros programas.

Las opciones de texto e impresión son excelentes. Se dispone de nueve tipos de letra con una amplia variedad de tamaños y además pueden ser combinados con diferentes estilos (itálica, condensada, subrayada,...) El texto puede ser introducido avanzando en cualquier dirección (arriba, abajo, adelante o atrás). Si se pulsa "Return", el cursor se posiciona en la siguiente línea o columna a la misma altura que el primer carácter, facilitándote la redacción de párrafos.

En resumen, un buen paquete, aunque carece de ciertas facilidades de otros programas y en el que la escasa velocidad es un factor muy negativo.

El manual es completo y sigue un orden lógico. Las ilustraciones no abundan pero el nivel informativo es bastante elevado.

Los apéndices son excelentes e incluyen una completísima explicación detallada del GDOS y sus ramificaciones.

En un número posterior haremos un estudio más detallado de este programa de pintura.

**Producto**: Hyperpaint
**Descripción**: Programa de pintura con algunas funciones nuevas. Lento en algunas ocasiones.
**Autor**: Dimitri Koveos
**Distribuidor**: Sin confirmar. Posiblemente Atari España.
**Precio**: Sin confirmar. En Inglaterra 25 libras.

# Ultrascript

*La herramienta más potente de Atari en el campo de la Edición Electrónica*

En el número pasado hicimos referencia a un lenguaje de descripción de página, el Postscript, como el más completo y potente de todos los que existen en la actualidad. El Postscript ha permitido que, a partir de un ordenador y una impresora láser, obtengamos impresos de calidad tipográfica.

Hacíamos también referencia a otro producto, Ultrascript, como aplicación capaz de proporcionar compatibilidad con el standar postscript. Pues bien, ya está aquí, o mejor, ya se encuentra listo para su comercialización en nuestro país.

**¿Qué es ULTRASCRIPT?**

Ultrascript es un intérprete de postscript que va a permitir a los usuarios de Mega ST imprimir ficheros de este lenguaje de descripción de página en la impresora láser Atari SLM804. Para ello lo que necesitamos es un programa que pueda generar ficheros postscript.

**Breves Nociones**

Cuando hablamos de postscript hay que tener en cuenta varios detalles: para empezar existen dos formas de trabajo con postscript, como programador y como usuario en sí. Es decir, en la actualidad hay ya cientos de programas que trabajan en postscript y que por lo tanto nos van a aliviar de la ardua tarea de la programación. Ellos hacen el trabajo más difícil porque están preparados para realizarlo. Si no tuviéramos esos programas no nos quedaría más remedio que recurrir a la programación para conseguir los efectos deseados. Cuando lo que se pretende es realizar un trabajo rápido y elegante, esto no es eficaz, por mucho que el postscript sea un lenguaje de escasa dificultad.

A estas alturas es posible que os preguntéis cuál es la utilidad real de todo esto, ¿para qué sirve? o ¿cuáles son las ventajas? Tanto el postscript como el nuevo interprete de Atari, el Ultrascript, tienen una utilidad fundamental sobre todo en el terreno de la autoedición y en el gráfico. Se puede decir, tanto de uno como de otro, que carecen de sentido en todo aquello que se encuentre falto de texto.

*Ultrascript es un intérprete de postscript. Con el se suministra un fichero que obliga a Timeworks a generar postscript.*

El Postscript es principalmente una herramienta potente para la impresión de alta calidad.

**¿Cómo funciona?**

En la actualidad podemos encontrar numerosos programas de composición de página y de diseño gráfico capaces de generar postscript o en su defecto ficheros EPSF (postscript encapsulado). Esto es fundamental por varios motivos. El primero es la necesidad, generalmente, de movernos a lo largo de nuestro trabajo por varios programas. En uno realizamos un gráfico, en otro un bonito diseño... hasta que llegamos al encargado de recibir todos los pequeños detalles de lo que será nuestra publicación: el software de maquetación.

El motivo de este continuo baile reside en la imposibilidad de encontrar, la mayoría de las veces, un programa que pueda realizar todos los trabajos a la vez. Lo más probable es que un programa profesional se especialize en uno de los temas tratados y no más.

Pues bien, llegados a este punto nos encontramos con la necesidad de adaptar todos los items importados a las características de nuestras páginas. Algunos gráficos tendremos que alargarlos, ensancharlos,

POR JULIAN CALERO

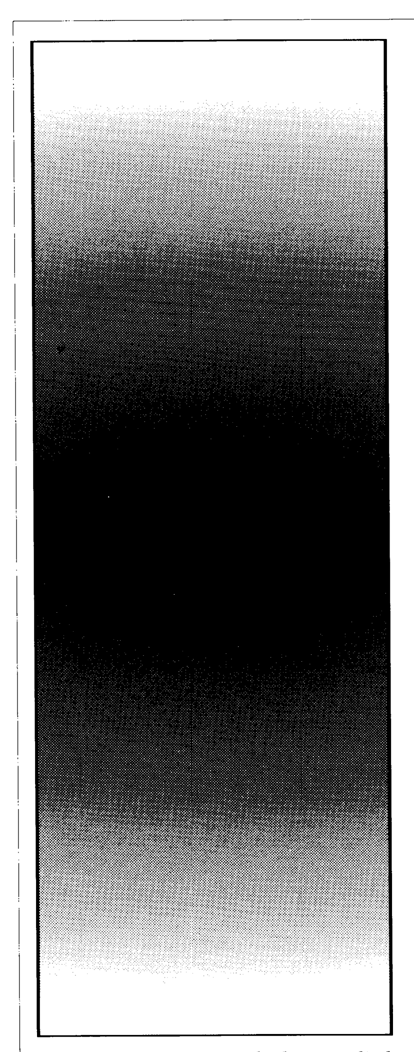
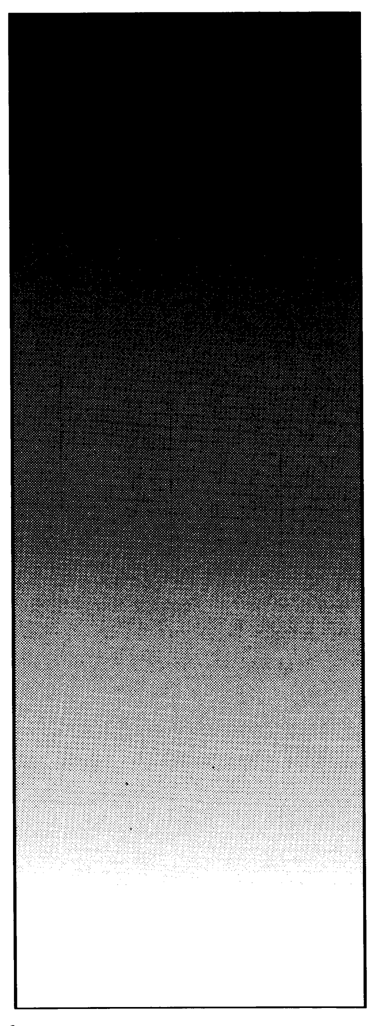
recortarlos, estrecharlos, reducirlos, etc... Cuando un gráfico, el que sea, se somete a este ceremonial macabro corre el riesgo de acabar maltrecho. El momento de la impresión puede llegar a ser una gran decepción.

Aquí reside principalmente la potencia del postscript: todo es susceptible de modificación, tanto gráficos como texto. Habremos dejado atrás malformaciones congénitas, dientes de sierra y demás virus y bacterias (aunque en pantalla se vean) propias de los sistemas de edición electrónica no profesionales.

Así pues, tenemos: gráficos perfectos en cualquier situación, texto de alta calidad tanto si es tratado como tal como si es tratado como gráfico (esto ocurre cuando, por ejemplo, diseñamos un título en un programa de diseño gráfico y lo importamos en un programa de maquetación con el fin de que en este, el titular, se adapte a unas dimensiones, incapaces de proporcionar el programa de maquetación). Y por último algo que se desconocía en el campo del diseño gráfico y de la autoedición: los efectos especiales. Quizás os parezca una descripción más propia de la industria del celuloide que del ordenador, pero es cierto.

El caso es que hace sólo un par de años, cuando un editor o cualquier profesional del ramo, deseaba destacar algún trabajo o simplemente realizar algo fuera de lo común como colocar texto alrededor de un gráfico, ondularlo, girarlo alrededor de una forma geométrica, bien un círculo o cualquier otra, tenía que pasar a veces horas entre cuchillas, tijeras, cera y reglas para realizar un trabajo, la mayoría de las veces imperfecto. Ese trabajo lo puede realizar hoy un ordenador en cuestión de segundos. (ver fig. 1).

Además de este tipo de efectos podemos encontrar otros tan espectaculares como útiles. Este sería el caso de los degradados, perfectamente puestos en escena por el postscript, que pueden ser, normalmente, lineales, radiales y algorítmicos.

*Dos tipos de degradados: radial y lineal*

en cuestión de segundos

en cuestión de segundos

en cuestión de segundos

Figura 1

### Ultrascript

Verlo trabajar fue para mi una gran alegría, lo reconozco. El por qué está claro: los rumores que habían circulado no atestiguaban con la suficiente claridad las características de esta aplicación, por otra parte los rumores no dejan de ser rumores.

Personalmente tenía muchas dudas sobre el buen hacer de Ultrascript, tantas que aún hoy sigo asombrado. Y sigo asombrado por que todavía no puedo explicarme cómo "diablos" he conseguido con Timeworks (un paquete al que se puede reprochar algunas cosas) un nivel de calidad de impresión tan alto. Realmente si de algo podía cojear el equipo de autoedición de Atari, era del acabado de impresión, acabado que mejoró considerablemente con la salida al mercado del programa de Autoedición Calamus.

De todo ello sólo se desprende una idea: en la gran mayoría de los casos es el software el que falta. A veces tenemos el hardware, algunas veces muy buen hardware, y la mayoría de las veces falta el software. Increíble pero cierto.

Esta opinión, muy personal, se puede contrastar, creo que no me equivoco. Lo he visto y lo sigo viendo. Atari lo ha demostrado con Ultrascript.

### ¿Cómo trabaja Ultrascript?

De una forma tan sencilla como eficaz. Después de instalarlo en el disco duro (muy conveniente) nos planteamos una interrogante: ¿Timeworks o programación? La respuesta es evidente, TIMEWORKS. Aprender a programar postscript llevaría demasiado tiempo y la utilidad para un usuario se reduce a realizar efectos aislados que nada tienen que ver con el trabajo de composición de página. Así pues y por el momento, una condicción indispensable para la utilización de Ultrascript es poseer Timeworks o en su defecto algún programa para Atari que genere postscript.

Lucida
**Lucida-Bold**
*Lucida-Italic*
***Lucida-BoldItalic***

LucidaSans
**LucidaSans-Bold**
*LucidaSans-Italic*
***LucidaSans-BoldItalic***

LucidaSans-Typewriter
**LucidaSans-TypewriterBold**
*LucidaSans-TypewriterOblique*
***LucidaSans-TypewriterBoldOblique***

LucidaSymbol ∞♥©™◊ℜ
LucidaHebrew אבגדהו
LucidaHebrew-Typewriter אבגדהו

Courier
Symbol ∞♥©™◊ℜ

*Página de test de Ultrascript con el tipo Lucida de Adobe al completo*

Times 24
Helvetica 24
Century Schoolbook 24
Palatino 24
ITC Bookman 24
ITC Avant Garde 24
*Zapf Chancery 24*
Courier 24

*Todos los tipos opcionales de Adobe con cuerpo 24*

TOU

ATARI

# CENTRO DE SOFTWARE PROFESIONAL PARA EL ATARI

## PERIFERICOS

- IMPRESORAS
- DISCOS DUROS
- DISQUETERAS DE 3.5"
- DISQUETERAS DE 5 1/4"
- DISQUETES

## TURBO RED-ST

RED EN ESTRELLA, para conectar hasta 8 puestos de trabajo

## EMULADORES

- PC DITTO
- SUPERCHARGER
- Mc EMULATOR
- ALADIN

## IMAGEN

- IMAGIC
- AEGIS ANIMATOR
- SAM, digitalizador
- GEN LOCK (profesional)

## CAD

ARKEY (Cad en tres dimensiones)

MUY PROFESIONAL

## AUTOEDICION

- SCANNER
- OCR, reconocedor de caracteres
- CALAMUS
- TIMEWORK DTP
- FONT EDITOR (para GDOS)
- GRAN RESOLUCION
- LARGE SCREEN (aumenta la resolución del monitor)

## VARIOS

GEOGRAFIA

ASTRONOMIA

ASTROLOGIA

## BASES DE DATOS

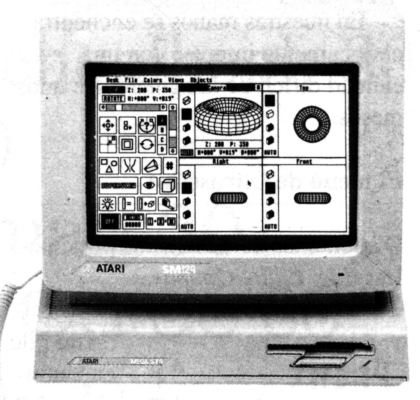
- DB MAN, con GEM, ñ y acentos
- DB CALC
- SUPERBASE
- ST BASE III

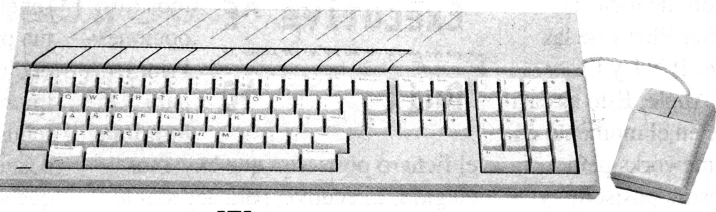
## GESTION

- MIDAS (Contabilidad + IVA)
- CONTROL VIDEO CLUBS
- MEDI-ST (Gestión para médicos)
- MEDI-ST-COMPTA

## TRUE BASIC

EL UNICO BASIC TRANSPORTABLE PARA PC, ATARI, AMIGA Y MACINTOSH



TOU S. A.



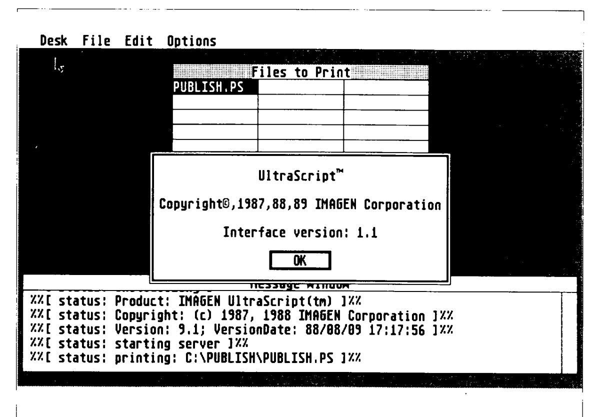




Juan de Mena, 21 (Plza. Rojas Clemente)
46008 VALENCIA
Tel. 332 06 22/332 36 46 - Fax 3 32 34 84

Esto, hoy, será bastante difícil puesto que como veis el intérprete de postscript es tan novedoso como el STacey. Y anteriormente no tenía sentido contemplar en la programación de software de autoedición (para Atari) la salida PS.

Lo que sí creo es que a partir de ahora las nuevas versiones y las actualizaciones de este tipo de programas va a tener muy en cuenta esta posibilidad.




*Pantalla de trabajo e INFO del programa*

Para poder utilizar Timeworks será imprescindible configurar el sistema de forma que la impresora seleccionada sea una Láser postscript de 300 dpi.. Acto seguido ejecutamos Fontwid.app y configuramos el sistema seleccionando una impresora láser compatible postscript y tipos de LaserWriter Plus. A continuación, y como último paso, sustituímos el fichero Printer.SYS de Timeworks por el fichero Printer.SYS suministrado con Ultrascript. Ya podemos empezar a trabajar.

Es conveniente tener en cuenta que con Ultrascript sólo se suministra el tipo Lucida de Adobe por lo que sería interesante adquirir junto con el intérprete el paquete adicional de fuentes de Adobe (las que se encuentran en la rom de todas las antiguas LaserWriter Plus y de las nuevas LaserWriter II NT y LaserWriter II NTX de Apple. Esto es casi obligatorio porque en el momento en que instalemos Timeworks para trabajar con impresora postscript y elijamos las fuentes de LaserWriter Plus nos podemos olvidar de las antiguas y poco decorosas fuentes de Timeworks. Si no lo hacemos, todos los tipos que se encuentren en determinado documento (que no sean de Adobe) serán sustituidos automáticamente por el tipo Courier (letra de tipo Typewriter o máquina de escribir) cuyo aspecto no encaja en ningún documento que se precie, siempre, claro está, que no se haya escrito en una auténtica máquina de escribir.

Una vez acabado nuestro documento pasamos al menú de impresión de Timeworks y damos la orden. En contra de lo esperado Timeworks no imprime físicamente nuestro trabajo (si lo hiciera algo anda mal) sino que hace una copia en el disco duro del mismo. Este archivo, que contiene nuestro trabajo se llama siempre PUBLISH.PS y contiene toda la información necesaria para su posterior impresión por el intérprete de PS.

Ejecutamos Ultrascript, buscamos el fichero PUBLISH.PS y lo imprimimos.

En nuestras manos se encuentra el documento impreso con una calidad difícil de imaginar hace unos meses.

### El menú de Ultrascript

Disponemos de tres menús principales: *File*, *Edit* y *Options*.

```
Print      ^P
Executive  ^E
-------------
Quit       ^Q
```

En el menú File encontramos tres opciones: Print, para imprimir el fichero postscript que hayamos elegido, Executive, para acceder al modo programación y Quit, para salir al escritorio.

```
Add Name        ^INS
Duplicate Name  ^D
Delete Name     ^DEL
```

En el menú Edit se nos presentan otras tres opciones: Add Name, sirve para introducir en la Plantilla de impresión "Files to print" todos los ficheros que deseemos imprimir. Duplicate Name, no tiene mayor misterio y como su nombre indica sirve para duplicar los ficheros de la plantilla de impresión. Delete Name, sirve para todo lo contrario, o sea, para suprimir los ficheros de la plantilla de impresión, aunque no del disco.

```
Copies       ^N
Manual Feed  ^M
```

El tercer y último menú, Options, cuenta con dos opciones: Copies y Manual Feed. La primera nos permite especificar el número de copias que deseamos imprimir. La segunda nos permite alimentar la impresora manualmente.

No hay más. Pero ya es mucho.

### Ahora una pregunta: ¿Calamus o Timeworks?

Comprometida pregunta para una complicada respuesta. A su favor, al de ambos, se encuentran varias cuestiones.

A favor de Timeworks indudablemente el Ultrascript con lo que ello representa: excelente acabado de impresión, tipos elegantes, perfectos y auténticamente profesionales... Por otra parte Timeworks es muy fácil de entender y por lo tanto su manejo es sencillo. Sin embargo, como programa profesional, carece de varias opciones que podríamos considerar imprescindibles. El menú es algo rebuscado y aunque el programa es bastante intuitivo carece de opciones que aceleren determinados procesos que se repiten a lo largo del trabajo

con asiduidad.

Estos son los mayores defectos de Timeworks: falta de opciones, escaso control sobre algunas operaciones en el ámbito tipográfico y escesiva repetición de algunos procesos así como el cuerpo máximo permitido de 99 puntos.

```
%%[ status: initializing ]%%
%%[ status: Product: IMAGEN UltraScript(tm) ]%%
%%[ status: Copyright: (c) 1987, 1988 IMAGEN Corporation ]%%
%%[ status: Version: 9.1; VersionDate: 88/08/09 17:17:56 ]%%
%%[ status: starting server ]%%
%%[ status: starting executive ]%%
US>█
```

*Pantalla en modo "Executive" (programación)*

Respecto al Calamus se puede citar a su favor la excelente calidad de impresión, un punto por debajo de Timeworks con Ultrascript, la amplia variedad de opciones, control sobre todo lo imaginable, multitud de tramados, líneas, flechas, etc...

Por el contrario el nivel de complejidad es excesivo, el periodo de aprendizaje es largo y pese a la intención y al carácter gráfico (prácticamente se controla todo mediante iconos) el sistema no es lo intuitivo que debiera ser.

En ambos casos el manual es completo aunque es necesario destacar la excelente labor realizada en la preparación del manual del Calamus. El software Timeworks cuenta con un curso audiovisual en casette, incluido walkman, si se adquiere con el equipo de autoedición.

La pregunta sigue en pie: ¿Timeworks o Calamus? Dependerá de cada usuario. Creo que los pros y los contras de cada uno se han expuesto con suficiente claridad.

## Conclusión

Ultrascript es una aplicación imprescindible para cualquier usuario de un equipo autoeditor de Atari. Además de acceder a una calidad de impresión casi perfecta contamos con la opción de disponer de numerosos tipos auténticamente profesionales, tipos que se han venido usando y se usan en la actualidad en numerosas empresas de artes gráficas.

Por otra parte, la interpretación de postscript, influirá positivamente en la creación de software mucho más potente aún del que existe en la actualidad.

De terceras empresas dependerá, seguramente, la posibilidad de conexión a filmadoras profesionales.

Con Ultrascript, Atari se ha colocado a la altura de empresas que contaban con mucha ventaja en el campo de la autoedición. Puede asegurarse que ya no se encuentra diferencia prácticamente en la calidad sino en el hardware y en el software. La calidad es excelente, el software ha de ser mejorado para aprovechar al máximo la potente capacidad de este intérprete de Atari.

¡Excelente! Un diez para Atari y enhorabuena por el acierto.

**Por Julián Calero**

Times 30
Helvetica 30
Century Schoolbook 30
Palatino 30
ITC Bookman 30
ITC Avant Garde 30
*Zapf Chancery 30*
Courier 30

*Todos los tipos opcionales de Adobe con cuerpo 30, calidad total y elevada perfección.*

# C-LAB SOFTWARE

*X-alyzer*

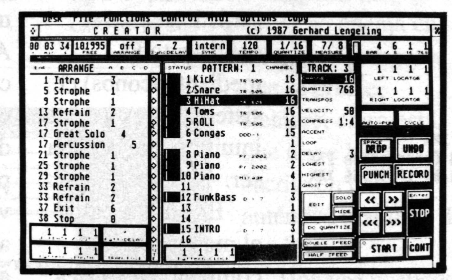
**X-ALYZER** es un editor y librería de sonidos para DX 7, DX 7II, TX 816...

**X-ALYZER** es el único programa de almacenamiento de sonidos que trabaja como banco de datos en lugar de, como es usual, en paquetes de 32 sonidos.

- *Incluye una librería de más de 3.000 sonidos diferentes.
- *Acceso instantáneo a miles de sonidos, sin cambios de disco, solamente utilizando el ratón.
- *Fácil creación de nuevos sonidos.
- *Todos los datos y formas de onda son accesibles, visualmente a través de la pantalla, y, acústicamente, a través del altavoz del Atari.
- *DIRECT SAMPLING permite la transferencia digital directa de los sonidos DX a un sampler, sin usar la conversión D/A del DX, evitando pérdidas en la calidad del sonido.
- *El editor incorpora 8 memorias de edición, especialmente útiles para el TX-816.
- *Gráficos tridimensionales que permiten visualizar el espectro sonoro.
- *P.N.C.: 46.000 Ptas. (I.V.A. incluido).

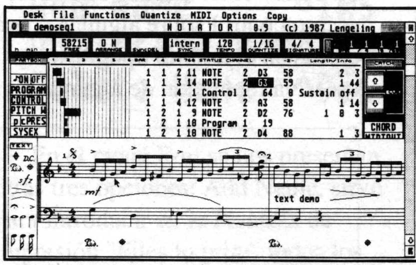



*Creator*



- *El **C-LAB CREATOR** es un secuenciador MIDI, pensado para el ordenador Atari ST, que dispone de 64 pistas.
- *Cada pista puede ser editada en cualquiera de los 16 canales MIDI.
- *Dispone de un revolucionario sistema de composición, denominado Arrange Modus.
- *Cuantización hasta 1/768.
- *Posibilidad de almacenamiento de códigos exclusivos MIDI.
- *Posibilidad de cambios de sonido y tempo durante la reproducción.
- *Monitorización extremadamente clara, gracias al cuidado diseño de las pantallas.
- *Posibilidad de visualizar los parámetros de cada pista, incluso en el modo de reproducción.
- *Capacidad para más de 100.000 eventos MIDI con posibilidad de ampliación gracias a la función MIDI Data Reduction.
- *P.N.C.: 69.000 Ptas. (I.V.A. incluido).

*Notator*



**NOTATOR**, nueva versión del poderoso CREATOR, además de las sofisticadas cualidades de su predecesor, dispone de un editor de partituras de calidad excepcional. Se presenta con una completa librería de símbolos musicales, incluyendo dinámica y anotaciones especiales, así como con la posibilidad de añadir textos a las partituras, con diferentes tipos de letra. Por si fuera poco, opcionalmente el **NOTATOR** y el **CREATOR** disponen de un interface especial —EXPORT— que, conectado al port RS 232 del Atari, proporciona 3 salidas MIDI que, junto con la que incorpora el propio ordenador, ofrece un total de cuatro salidas MIDI, capaces de manejar simultáneamente hasta 64 canales MIDI, sin que aparezcan problemas de retardo.

Las versiones antiguas del CREATOR pueden ser actualizadas, de forma que se transformen en **NOTATOR**.

NOTATOR: .......................... 115.000 (IVA incluido)
EXPORT: .......................... 28.000 (IVA incluido)
AMPLIACIÓN CREATOR A NOTADOR: 54.000 (IVA incluido)

**VENTAMATIC**
Córcega, 89 - Entlo.
Tel.: (93) 230 97 90 / 230 98 05
Télex: 99222 VMTIC-E
08029-BARCELONA - ESPAÑA

## Corrección artículo C-LAB Notator

**Descripción:** Secuenciador-editor profesional de música. Maneja hasta 64 canales diferentes. Edita e imprime partituras.
**Precio oficial:** 115.000 ptas.
**Distribuidor oficial:** VENTAMATIC

# ¡¡¡Concursa!!!

## Consigue tu UNIDAD de DISCO EXTERNA

Consigue tu unidad de disco externa GRATIS, concursando con ATARI USER y Ordenadores ATARI. Para participar en este concurso, rellena los datos y envíanos el boletín. Entrarás en sorteo automáticamente.

**NOMBRE:**
**DIRECCION:**
**MODELO ORDENADOR:**

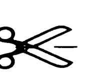
Hasta pronto y recordad que continuamos buscando los regalos más prácticos para vosotros.

Enviad vuestras cartas a:
**ATARI USER.**
**(Concurso U. de D. E.).**
**Plza. Conde de Toreno, 2 - Plta. 5º. Dpto. F.**
**28015 MADRID.**

# FICHAS DE SOFTWARE Y HARDWARE PARA ATARI DISTRIBUIDO EN NUESTRO PAIS

**MUY IMPORTANTE**: Si Ud. es distribuidor de algún producto para Atari y quiere que conste entre las fichas publicadas, le rogamos que se ponga en contacto con nosotros y nos facilite los datos pertinentes.

Las fichas están catalogadas por "tipo de aplicación " por lo que serán fácilmente clasificables. Además de ello en cada una constarán datos importantes como descripción del producto, precio, idioma del software y manual, datos del distribuidor, etc...



**APLICACION:** AUTOEDICION

**TITULO:** Timeworks DTP

**IDIOMA DEL MANUAL:** Inglés — **P.V.P.:** 28.000 Pt.

**IDIOMA DEL PROGRAMA:** Inglés — **SERIE:** ST

**DISPONIBILIDAD:** Inmediata — **RESOLUCION:** Monocromo/Color

**DESCRIPCION:**

Este programa trata documentos de hasta 999 páginas. Puede importar textos de los procesadores de texto más populares. También puede importar imágenes de los más conocidos programas de diseño.

Permite retocar imágenes importadas o realizar nuevos diseños. Múltiples tipos de fuentes con todos los tamaños y efectos especiales. Muchas opciones de impresión. ¡Un buen programa!.

**AUTOR:** TIMEWORKS

**DISTRIBUIDOR:** ORDENADORES ATARI S.A.

**OBSERVACIONES:**

---

**APLICACION:** HARDWARE/ACCESORIOS

**TITULO:** Conmutador monitores

**IDIOMA DEL MANUAL:** Inglés — **P.V.P.:** 5.000 Pt

**IDIOMA DEL PROGRAMA:** Inglés — **SERIE:** ST

**DISPONIBILIDAD:** Inmediata — **RESOLUCION:** Monocromo/Color

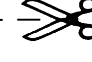
**DESCRIPCION:**

Caja que permite conmutar la salida monitor del ATARI a un monitor color y/o a un monitor monocromo.

**AUTOR:**

**DISTRIBUIDOR:** CMV

**OBSERVACIONES:**



**APLICACION:** HARDWARE/ACCESORIOS



**TITULO:** Modulador TV.

**IDIOMA DEL MANUAL:** Inglés | **P.V.P.:** 14.000 Pt.

**IDIOMA DEL PROGRAMA:** Inglés | **SERIE:** ST

**DISPONIBILIDAD:** Inmediata | **RESOLUCION:** Color

**DESCRIPCION:**

Permite la salida por radio-frecuencia, audio y video compuesto.

**AUTOR:**

**DISTRIBUIDOR:** CMV

**OBSERVACIONES:**

---

**APLICACION:** AUTOEDICION



**TITULO:** Calamus

**IDIOMA DEL MANUAL:** Castellano | **P.V.P.:** 42.760 Pt.

**IDIOMA DEL PROGRAMA:** Castellano | **SERIE:** ST

**DISPONIBILIDAD:** Sept. 88 | **RESOLUCION:** Monocromo

**DESCRIPCION:**

Potentísimo programa de autoedición para ATARI. Número de tipos ilimitado. Cuerpo de las letras solamente limitado por el tamaño de hoja. Incorpora su propio paquete de gráficos estadísticos. Es capaz de importar textos de cualquier procesador de textos.

También importa gráficos de DEGAS, EASY DRAW, NEOCHROME, etc... Incorpora diccionario. Es el único, hasta la fecha, apto para un uso realmente profesional.

**AUTOR:** DESIGN-MARKETING-COMMUNICATION

**DISTRIBUIDOR:** TOU S.A.

**OBSERVACIONES:**

## RESULTADOS DE ATARI 1988

**Sunnyvale, California.** ATARI Corporation anunció el resultado de sus operaciones para el año que terminó el 31 de diciembre de 1988.

ATARI reportó ventas netas para el año de $452.2 millones comparados con los $362.6 millones del año anterior. Los resultados operativos fueron de $59.6 millones de dólares comparados con $72.0 millones. Las ventas netas para el trimestre que terminó el 31 de diciembre de 1988 fueron de $152.6 millones comparado con $146.4 millones en el mismo trimestre del año anterior. Los resultados operativos fueron de $15.2 millones comparados con $31.3 millones. Los resultados netos para todo el año antes de operaciones extraordinarias fueron de $39.4 millones comparados con los $46.6 millones. Para el trimestre, los resultados netos antes de operaciones extraordinarias fueron de $9.3 millones comparados con $21.2 millones el año pasado.

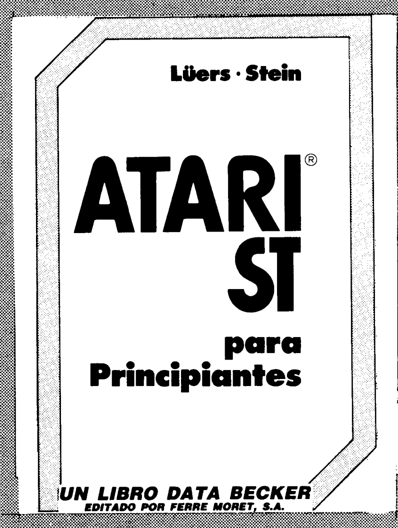
Según los directivos de ATARI, "El decremento en los resultados operativos para este año, y más concretamente para el trimestre, fué sobre todo atribuible al aspecto negativo que sobre la cuenta de Resultados ha tenido el saneamiento del Grupo Federated y la escasez de RAM dinámicas unida a una escalada de los costes de las mismas. La escasez de DRAMS parece haber llegado a su cúlmen al principio del cuarto trimestre de 1988."

Un portavoz de ATARI dijo, "Mirando hacia el futuro vemos signos de mejoría en el entorno de la compañía. La actividad de desarrollo de productos se ha mantenido firme. Un grupo de nuevos lanzamientos diseñados para complementar las líneas de productos ST y MS DOS existentes será anunciado este año. Federated ya no tendrá ningún impacto negativo sobre los recursos financieros y administrativos de ATARI. La disponibilidad de DRAMS está aumentando lentamente. Pensamos que, a medida de que nos vayamos adentrando en 1989, irá mejorando nuestro margen de beneficios. De crecer la demanda anticipada de nuestros productos y si los mismos encuentran una buena acogida en el mercado, lo cual consideramos posible dadas las características de los próximos lanzamientos, 1989 debe ser un buen año."

En España las ventas de ATARI en 1988, su primer año completo de actividad, han sido de 1.200 Millones de pesetas. Por otro lado, los resultados del primer trimestre de este año muestran un crecimiento del 120% sobre el mismo período del año pasado.

Una muestra de la confianza que los inversores tienen en el futuro de la compañía es la subida de su cotización en la Bolsa norteamericana a raíz del anunciò de dichos resultados.

## LIBROS




**Atari ST para principiantes**

Este es un libro cuya intención es familiarizarnos con el manejo de los ordenedores Atari. Intención clara, además, de convertirnos en futuros profesionales.

El libro se compone de cinco capitulos. En los dos primeros se dedica a ponernos en contacto con nuestro Atari ST, pasando en el tercer y cuarto capítulo a profundizar en los lenguajes de programación BASIC y LOGO. Si después de esto, seguimos ansiosos de información, pasamos al quinto capítulo, donde se recopilan datos interesantes que giran alrededor del Atari ST.

En este libro no se lleva a cabo una disertación detallada y científica del ordenador, sino que se trata de examinar, de la forma más agradable posible, al mismo.

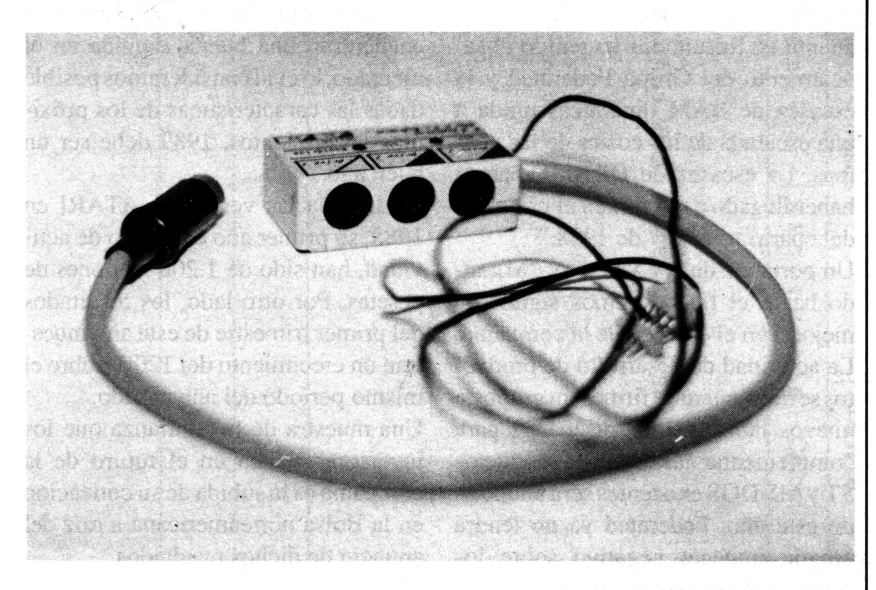
Resumiendo el "Atari ST para principiantes" nos muestra la forma de conocer y dominar el Atari ST sin necesidad de recurrir al manual del ordenador. Además nos proporciona muchos conocimientos básicos sobre la informática. Paso a paso se tratan entre otros los siguientes temas:

- -Instalación y conexión.
- -El sistema operativo TOS con GEM y aplicaciones.
- -Introducción a la programación en BASIC.
- -Los primeros programas de creación propia.
- -Algunos programas elaborados para copiar, con explicaciones exhaustivas.
- -El lenguaje de programación LOGO.
- -Conceptos básicos de la informática.
- -Posibilidades de conexión.
- -Un poquito de historia de la informática.
- -Otras aplicaciones del Atari ST.

El libro ha sido escrito por Rainer Lüers, profesor, monitor especializado de informática y autor experimentado de diversos libros de DATA BECKER .

Michael Stein, redactor de la revista DATA WELT, lo ha convertido en un libro de fácil lectura y comprensión para cualquier persona, gracias a sus fundados conocimientos en el campo de la informática y a su estilo abierto y lleno de humor.

# Conmutador de Unidades de Disco para el Atari ST



***FloppySwitchbox es un periférico curioso aunque si tenemos varias unidades de disco resultará además de curioso imprescindible.***

Todos los modelos de la gama ST poseen una unidad de disco interna de gran capacidad, que proporciona suficiente espacio para la mayoría de las aplicaciones. Combinando la unidad con un ramdisk se obtiene la flexibilidad adecuada para procesos de copia o manejo de múltiples ficheros.

Sin embargo, existen ocasiones en las que puede ser interesante disponer de dos o tres unidades diferentes, alguna de ellas de formato 5 1/4. El sistema operativo del Atari, el popular TOS, permite manejar hasta un máximo de dos, que es el límite físico también, ya que sólo existe una salida para unidad externa. Sin embargo, existe una solución para estos casos:

Al módico precio de 7.000 ptas. está disponible el FLOPPY SWITCHBOX, un sencillo aparato que permite conectar tres unidades de disco diferentes, independientemente de su formato. Mediante un interruptor es posible conmutar aquellas unidades que no sean la de inicio, con lo que todas están fácilmente accesibles. El conmutador se conecta directamente en la parte trasera del ordenador, exactamente a la salida para unidad de disco externa, multiplicando por tres el número de las mismas. Para facilitar aún más las cosas toma la energía del propio ordenador, a través de la salida del joystick.

El conmutador Floppyswitchbox es distribuído por CMV Barcelona y CMV Madrid. ■

# Nuevo coprocesador matemático de coma flotante

Atari U.S.A ha distribuido a algunas compañías un nuevo periférico: el Atari SPF 004 . Se trata de un coprocesador matemático de coma flotante para la gama de los Mega ST, basado en el 68.000 de Motorola. Este coprocesador funcionará en paralelo con el 68.000 reemplazándole en todos los cálculos realizados anteriormente mediante software.

Naturalmente, los programas deben ser modificados para aprovechar las ventajas del SPF004. Básicamente, se puede acceder al 68.881 mediante nueve registros situados en la parte alta de la memoria, de los cuales los más importantes son el de control, el de estado y el de operaciones, que es el encargado de enviar los operandos al coprocesador y recoger los resultados.

Conviene destacar que el SPF004 no opera vía interrupciones, ya que el procesamiento de una interrupción tomaría más tiempo que el cálculo de una operación en coma flotante.

El periférico no afecta en absoluto al sistema por lo que los programadores podrán realizar las rutinas necesarias para detectarlo y acceder a él, y, lógicamente, las rutinas sustitutivas de las operaciones en caso de que no esté presente para lograr conseguir una absoluta compatibilidad.

De momento se desconoce la fecha de comercialización del SPF004, que resolverá en gran medida los problemas de lentitud de ciertos programas que necesitan de numerosas operaciones matemáticas para su funcionamiento. ■

# VGR SUMINISTROS INFORMATICOS





**SERVICIO RAPIDO**

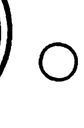
C/ San Vicente, 37-2-5
46230 - Alginet (VALENCIA)

(96) 175 27 97 De Lunes a Sábado
(96) 175 05 53

## SOPORTES DE DATOS

| | |
|---|---|
| DISCO DE 3"1/2 BULK 10 UNDS. | 2.500 |
| DISCO DE 3"1/2 BASF 10 UNDS. | 3.100 |
| DISCO DE 5"1/4 BULK 10 UNDS. | 800 |
| DISCO DE 5"1/4 SENTINEL UND. | 1.800 |



*50 UNDS. DE 3"1/2 BASF POR: 14.000*

*50 UNDS .DE 3"1/2 BULK POR: 11.500*

*I.V.A. INCLUIDO*

*Joystick konix con autofire 3.600*



## IMPRESORAS

**DE 24 AGUJAS:**

| | |
|---|---|
| NEC P2200: 80 COLUMN., 160 CPS, RESOLUCION 360 x 360 dpi, 8Kb de Buffer | 85.000 |

**DE 9 AGUJAS:**

| | |
|---|---|
| EPSON LX-800: | 63.000 |
| STAR NL-10: | 59.000 |
| NEWPRINT CPB-80: | 39.000 |

*PRECIOS SIN I.V.A.*



**REGALAMOS UNA CAJA DE PAPEL CONTINUO DE 3000 FOLIOS**

| | |
|---|---|
| ATARI 520 ST | 78.000 |
| ATARI 1040 ST | 125.000 |
| ATARI MEGA ST 2 | 225.000 |
| ATARI MEGA ST 4 | 315 000 |
| SM124 (Monitor de fósforo blanco) | 29 900 |
| SC1224 (Monitor color) | 59.000 |
| SF314 (Floppy de 3.5") | 24 900 |
| PCF554 (Floppy de 5 25") | 29 900 |
| **Megafile 30 (Disco duro de 30 Mb)** | **99.000** |
| MEGAFILE 60 (Disco duro de 60 Mb) | 165.000 |
| PRO SOUND DESIGNER (Digitalizador de sonido) | 14 000 |
| S A M. (Digitalizador de imagen) | 62.000 |
| GENLOCK (Tratamiento de video) | 60 000 |
| EUROCORD (Cable euroconector) | 3 500 |
| MODULADOR T V (Tele. Video, Audio) | 12 500 |
| HANDY SCANNER (16 Niveles) | 70 000 |

ATARI SM124

Precios sin I.V.A.



| | |
|---|---|
| AMIGA 500 CON MONITOR A 1084 COLOR | 158 000 |
| AMIGA 2000 | 255 000 |
| AMPLIACION A 1 MB. | 29 500 |
| GEMLOCK | 75 000 |
| DIGI SOUND | 12 300 |
| DISCO DURO 20 MB | 115.000 |
| DISCO DURO DE 40 MB | 175 000 |
| MODEM EXTERNO | 33 000 |
| TABLETA GRAFICA | 79 000 |
| MODULADOR TV | 5 500 |
| UNIDAD DE 3 5" | 35 000 |
| HANDY SCANNER | 85 000 |
| PLOTTER HITACHI | 149 000 |
| DIGI VIEX GOLD | 35 000 |



Precios sin I.V.A.

**PIDE NUESTRO CATALOGO GRATIS PARA EL AMIGA Y EL ATARI**



PAQUETE 1
520 ST y SC 1224
114.900 ptas

PAQUETE 2
1040 ST, SM 124, MODEM y PROGR. DE COMUNIC. 165.900 ptas

PAQUETE 3
1040 ST, SC1224 y MEGAFILE 30
215.000 ptas

**CUPON DE PEDIDO POR CORREO A REMITIR A:**

VGR Suministros Informaticos
C/ SAN VICENTE, 37-2-5
46230 - ALGINET (VALENCIA)

☐ CONTRAREEMBOLSO ☐ TALON (a nombre de VGR suministros informátcos)

NOMBRE: ____________________

DIRECCION: ____________________ N.º ______ TEL: ____________

POBLACION: ____________________ CP. ____________

PROVINCIA: ____________________ MOD. ORDENADOR ____________

ARTICULOS: ____________________

pesetas

GASTOS DE ENVIO: 200

TOTAL:

# SUPER ST

## Un nuevo "invento" para potenciar la gama ST

**Cuando empezó la batalla entre ATARI y COMMODORE por la venta de su ST y su AMIGA respectivamente, muchas cosas fueron dichas, tanto a favor como en contra de ambos. Al ST se le echaba en cara la menor capacidad gráfica respecto al AMIGA. Por el contrario, al AMIGA se le achacaba la falta de software y un precio más elevado. Si SUPER ST ve la luz del día ya no habrá más dilemas.**

Siempre que recibimos noticias o datos acerca de máquinas nuevas, de características y prestaciones revolucionarias, solemos tomarlas con un cierto excepticismo. Puede ocurrir que los rumores sean falsos, puede ocurrir que los datos no sean exactos, puede ser que no tenga el éxito deseado y se quede en su país de origen, en fin, multitud de causas por las cuales preferimos ser muy reservados. Para poder mejorar las características de una serie de ordenadores hay dos soluciones, o bien sacar un nuevo artefacto de igual o mayor precio que haga que el dinero gastado anteriormente en un ordenador valga poco, o ampliar los ya existentes con tarjetas, chips o interfaces adicionales.

En esta ocasión es el segundo caso el que nos ocupa. Lo que tenemos entre manos es el Parsec Graphics Interface. Pero lo importante no es su nombre, sino sus prestaciones. Para aclarar las dudas al respecto, el P.G.I es compatible con todos los ST (520 inclusive ) y los MegaST2 y 4. El P. G. I, es o sería mejor decir son, 3 paquetes distintos, a saber:

### Parsec Colour +

Es el primero de todos y consiste en una ampliación gráfica. Esta ampliación gráfica, nos lleva a disponer de una resolución programable de 1024 x 768 puntos, y de "sólo" 4096 colores con 16 de ellos por línea. Esta resolución es mayor que la de la casa anuncio en un principio. Las razones expuestas por la casa eran que los chips de V-Rams (Vídeo Rams) usados eran más caros y de menos prestaciones. Ahora incorpora uno más potente y más barato, con lo cual se abaratan costes.

Todas estas prestaciones unidas a los 768 Kb. del chip de Vídeo Ram Interna, elevan este artilugio a la categoria de fantástico.

Aún así, no hay absolutamente nada en el segmento de mercado en el que nos encontramos, que se pueda comparar a Parsec Pixel+.

### Parsec Pixel +

Hablar del P.P.+, es reducir a programas como Degas Elite, Deluxe Paint II y otros a verdaderas miserias. Simplemente lee: 16.777.261, sí, no está mal escrito, mas de 16 millones de

# COMPRA/VENTA CLUB DE USUARIOS

**Esta sección está destinada a servir de panel de anuncios entre usuarios de Atari. Serán bienvenidos todos aquellos anuncios de compra-venta de equipos y clubs de usuarios.**
**N.R.: por favor, tener presente que: la copia y venta de programas comerciales es ilegal y está penalizada por la ley. Los programas de dominio público son gratuitos y por lo tanto susceptibles de copia e intercambio. El ST cuenta con un gran número de programas de dominio público y puedes encontrar desde juegos hasta pequeñas aplicaciones y utilidades de todo tipo.**

Me gustaría contactar con usuarios de Atari ST y Clubs de usuarios. Contestación asegurada. Escribir a: JAVIER ROMERO GALLARDO. C/ Francisco Paredes, 37. 30006 MURCIA, o llamar al teléfono: 968 242922.

Intercambio trucos e información para el ATARI ST. LLamar al teléfono 952/ 86 04 39 ó escribir a: FRANCISCO RODRIGUEZ CABELLO. López Dominguez. 36 - 6º 23. Marbella - MALAGA.

Desearía contactar con usuarios del ST para intercambio de todo tipo de información, "por favor, seriedad". ALBERTO PAN GOLPE. Mariucha, 159 - 1ºDrcha. LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. Tlfno.: 928 20 05 95.

colores disponibles. Se complementa con la posibilidad de meter 256 colores en una sola línea. No es un paquete para chapuceros.

Y por último.

### Par Sec Text +

Ya entramos en un terreno más profesional. Está especialmente indicado para oficinas pequeñas y para el uso en cualquier empresa que trabaje regularmente con textos. Como podréis comprender, no incorpora las posibilidades gráficas de sus antecesores, pero capacita la impresión a través de todo tipo de impresoras.

Los gráficos de Par Sec se controlan gracias a 23 comàndos internos. Son programables mediante ensamblador o C. Gracias a ellos, los movimientos de los dibujos se realizan a una velocidad de 2´1 millones de pixels por segundo.

Pero como siempre decimos, un accesorio, por muy potente que pueda ser, no es nada sin unos paquetes de software que lo apoyen. Por ello, se incluye un programa de gráficos y un procesador de textos muy potentes.

**Juegos**

Un tema del que nos gusta tratar es el del terreno lúdico. Nunca viene mal a nadie hechar unas partiditas de vez en cuando. El asunto es que no es un tipo de paquete destinado al hombre de la calle, sino a profesionales del mundo gráfico y oficinas. De todas formas, también se ha pensado en este tipo de aplicación.

Lo primero que viene a nuestra cabeza es un simulador de vuelo. Solamente piensa en esto, fotografías reales procesadas en un orden de 160 nanosegundos.

**Versiones**

Las razones por las que la casa fabricante Elmtech Research Limited, se decidió inicialmente por la familia ST, fue porque era la más vendida dentro de su sector. Aún así y según las últimas informaciones, parece ser que se están estudiando las posibilidades de adaptación al AMIGA, PC, Macintosh e incluso al BBC.

La forma de conexión no puede ser más fácil, se introduce en la entrada de cartucho del ST. Para el almacenamiento de las imágenes, siempre es conveniente disponer de un disco duro, debido a la gran cantidad de memoria requerida por los gráficos.

Un inconveniente es que sólo podremos trabajar con un monitor en color. Otro problema que tiene es que la fuente de alimentación del cartucho no es suficiente, y se tiene que recurrir a la del joystick.

El tamaño del aparato viene a ser de un Din A4 y de 2´5 cm de alto. El color es el mismo de los ordenadores ATARI. De esta forma no desentona en el conjunto, a decir verdad puede valer como una base para el monitor.

Hasta el momento, no se ha empezado la producción en masa. Existen prototipos , pero la casa no los deja o no los enseña.

Las aplicaciones en el terreno gráfico son bastante fuertes. Con un poco de habilidad se puede incluso entrar en el terreno de la animación profesional y realizar verdaderos spots.

A la espera de que alguien se decida a comercializar semejante invento en nuestro país, os dejamos, seguiremos informando.

**José Quintanilla**
**Juan S. Arroyo**

Me gustaría contactar con usuarios del ATARI ST a nivel de Vizcaya o Euzkadi para formar un club de usuarios sobre este ordenador. Interesados escribir a: GORKA DIAZ PEÑAS. Ortuño de Alango, 14 - 4ºDrcha. Portugalete. 48920 VIZCAYA.

Responderé a todos los que me escriban.

Me gustaría intercambiar todo tipo de trucos e información para ATARI ST. Interesados escribir o llamar por teléfono a MIGUEL ANGEL LAFUENTE. Pablo Neruda, 24 - 5ºC. 50015 ZARAGOZA. Tlfno.: 976 51 66 32.

Deseamos formar un club de usuarios de Atari ST. Intersados escribir a: SEBASTIAN LUIS FUENTES. García Estrada, 2. Edif. Dominguez, 2º - B3. 38410 Los Realejos. TENERIFE.

Me gustaría contactar con usuarios del ATARI 1040 ST. Interesados llamar o escribir a: JOSE LUIS PASTOR SEVILLA. Ricardo Oliver F6, 9 - 3ºD. 03012 ALICANTE. Tlfno.: 96 5248799.

Soy usuario de ATARI 1040 ST. Me gustaría recibir información especializada sobre sus aplicaciones en el campo de la música, del dibujo, del vídeo, etc. Escribir a :JOSE ANTONIO MARTINEZ GARCIA. Mejico, 7 - 1º Izq.. Los Dolores - Cartagena. 30310 MURCIA

Soy un usuario del ATARI 520 ST y me gustaría entablar contactos con otros usuarios y clubs de usuarios de cualquier parte de España. Mi dirección es: JUAN GUIRADO MARTINEZ. Tres de Abril, 6 - 2ºC. 30500 Molina del Segura. MURCIA. Mi teléfono es 61 65 73.

Atari ST. Usuarios interesados en el intercambio de libros, trucos, etc... llamar o escribir a JORDI PUERTAS. Tres Roures, 3 - 1º, 1ª. 08240 Manresa. BARCELONA. Tlfno. 93/ 872 70 57.

Vendo ordenador ATARI XL 64K RAM, con unidad de disco 1050 y unidad de casette 1010, joystick Atari, cintas y discos con juegos y programas de utilidades, varios libros y revistas, etc.. Todo por sólo 35.000 pts. Interesados dirigirse a ESTEBAN GARCIA BUENO. Carmen, 1 - 3º. 02005 ALBACETE

Desearía contactar con usuarios del ST para el intercambio de ideas y subrutinas propias. Interesados escribir a ENRIQUE CANTO NAVARRO. Puigcerdá, 16 (Cangatell). 08800 Vilanova. BARCELONA.

*Confirmado Setiembre como mes de lanzamiento oficial*

# PC FOLIO

Como suele ser usual en la industria informática, la nueva primicia de ATARI es pequeña de tamaño. Esta compañía de alta tecnología ha anunciado el próximo lanzamiento de un ordenador de bolsillo de 18 x 9 x2.5 cm. compatible con el standard MS-DOS.

El PC Folio pesa solamente 450 gramos, pero procesa los mismos comandos del sistema operativo MS-DOS 2.11 que un PC de sobremesa. Puede intercambiar, sin complicaciones, datos con este último o controlar una impresora.

El PC Folio dispone de un microprocesador de bajo consumo INTEL 8088 que funciona a una frecuencia de reloj de 4.9 MHz.

La memoria standard de 128 Kbytes puede ser ampliada a los límites del DOS, 640 Kb. El PC Folio sencillamente se abre como un libro: inmediatamente después de encenderlo el usuario tiene a su disposición software integrado en el mismo - tratamiento de textos, hoja de cálculo compatible con Lotus 1-2-3, una agenda con alarma, un listín de direcciones y un dirctorio telefónico (este último con marcado automático), una calculadora de bolsillo y la posibilidad de comunicarse con otros ordenadores o periféricos. Estos programas se almacenan en una ROM de 256 Kb junto con el BIOS expandido y el sistema operativo.

El teclado consta de 63 teclas tipo QWERTY. La pantalla de cristal líquido, basada en tecnología supertwist, es suficientemente grande; su nivel de contraste se establece por medio del software. Muestra ocho líneas con 40 caracteres, la resolución gráfica de la misma es de 240 x 64 pixels.

Tarjetas de almacenamiento tamaño tarjeta de crédito reemplazan a los discos. Esto no sólo abre la posibilidad de almacenar datos en ellas y cargarlos en el PC Folio, también se ofrece otra: una "unidad de tarjetas" para el PC de despacho, de mediana altura, la cual es tratada como unidad de disco por un PC pero que interpreta las tarjetas del PC- Folio.

El PC-Folio se distingue claramente de aparatos similares por su sistema operativo: Es compatible con MS-DOS 2.11. De ahí que las personas que sepan manejar un PC compatible no necesiten volver a aprender la utilización de este pequeño ordenador profesional de ATARI en sus viajes.




*En esta fotografía puede apreciarse el tamaño real del PC Folio*

El lanzamiento del PC-Folio en España se espera para el mes de setiembre de este año. Su precio rondará las 50.000 pesetas y se comercializará en dos versiones que cubren todos los idiomas comunitarios: Una que comprende el Inglés, Alemán y Francés y otra en Español, Inglés e Italiano.




### Características Técnicas

-Procesador: INTEL 80c88, frecuencia de reloj: 4.91 MHz.
-Memoria: 128 Kb, expandible a 640 Kb.
-Compatibilidad: con el sistema operativo MS-DOS (V. 2.11).
-ROM: 256 Kb con software integrado.
-Bus de expansión y conexiones: de 60 pines para interfaces RS232 y Centronics combinados, expansión de la RAM, comunicación con otro PC, conexión para impresora.
-Medio de almacenamiento: Tarjetas RAM en formato tarjeta de crédito.
-Dimensiones: 18 x 9 x 2.5 cm.
-Peso: 450 gramos (incluyendo las pilas).

### Accesorios

-Cable inteligente: Conector de 60 patillas en un extremo que se conecta al puerto de expansión del Folio o al módulo de expansión de memoria A/B y, en el otro extremo, un conector, tipo tarjeta de expansión, que se acopla a uno de los slots vacíos del PC de sobremesa.

Su misión es el intercambio de ficheros entre un PC de sobremesa y el PC-Folio.

-Módulo para Interfaz Paralelo: Conector de 60 patillas en un extremo que se conecta al puerto de expansión del Folio o módulo de expansión de memoria A/B y un conector tipo D de 25 pines en el otro extremo.

Nos pemite la conexión con una impresora con interfaz paralelo.

-Módulo para Interfaz Serie: Conector de 60 patillas en un extremo que se conecta al PC-Folio o al Módulo de Expansión de Memoria A/B, y un conector tipo D de 9 pines al otro extremo.

Nos pemite la conexión de dos equipos que dispongan de un interfaz RS232C.

-Expansión de Memoria Módulo -A: 256 Kbytes de RAM con dos conectores de 60 patillas, uno de los cuales se conecta al Folio y el otro se utiliza para conectar una expansión adicional de memoria o para cualquiera de los módulos anteriores.

-Módulo B: Igual al anterior más un conector de 32 patillas para una tarjeta ROM/RAM.

-Tarjeta RAM - A: Tarjeta RAM de 32 Kbytes que se conecta al Folio o al conector de tarjetas RAM/ROM del Módulo de Expansión de Memoria -B.

Su aplicación: expansión de memoria así como transferencia de ficheros entre el Folio y un PC de sobremesa a través de una "Unidad de Tarjetas".

-Tarjeta RAM -B: Tarjeta con 128 Kbytes de RAM con las mismas características de la Tarjeta RAM - A.

Su aplicación idéntica a la anterior.

-Unidad de Tarjetas: (Esta no es realmente un periférico para el Folio). Se trata de un módulo con conector para tarjetas ROM/RAM en un extremo y en el otro un conector tipo tarjeta de expansión que se acopla en uno de los slots vacíos del PC de sobremesa.

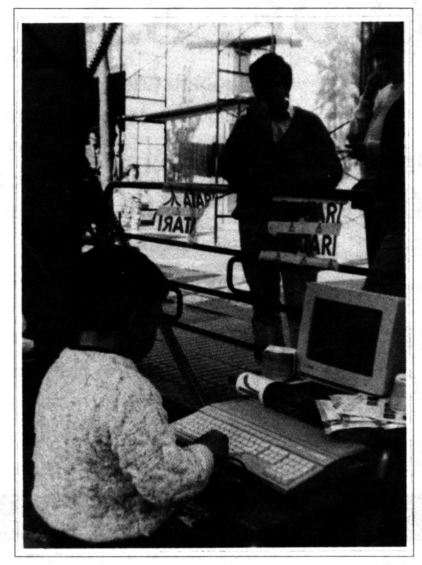
Su aplicación, para leer ficheros de una tarjeta RAM a la memoria del PC de sobremesa o escribir ficheros desde el PC de sobremesa a la tarjeta RAM.

**Fuente: Ordenadores Atari**

# Día del Niño

***VIPTRADE, colocó más de 10.000 pegatinas en la indumentaria de los transeúntes de la calle Bravo Murillo, durante la celebración del Día del Niño.***

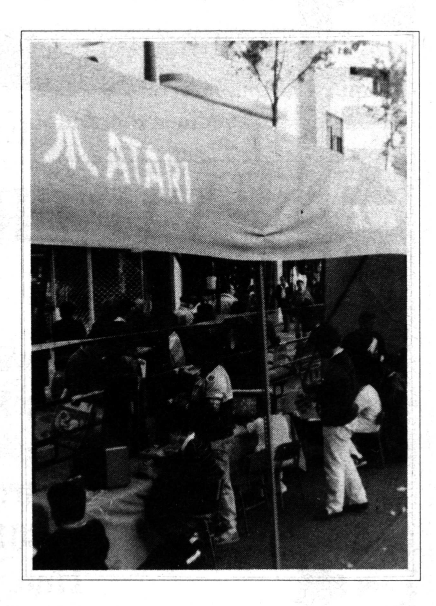
Parece ser que el Día del Niño, organizado por la Junta Municipal de Tetuán de las VIctorias, fue tan prometedor como os comentábamos en el número pasado. Las 300.000 personas que augurábamos, cruzarían la calle Bravo Murillo el día 23, fueron las primeras de la feliz jornada.



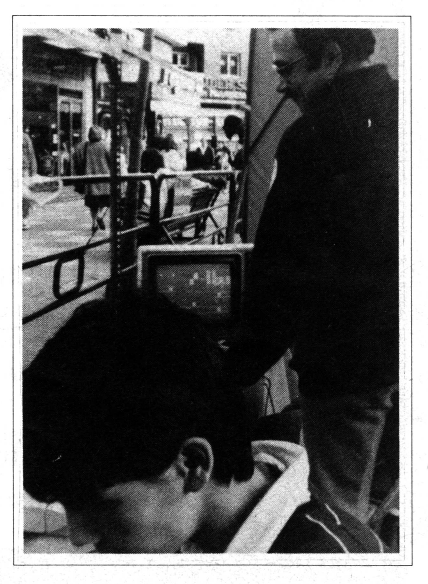
Magia, juego, animación, diversión, aprendizaje,... son algunos de los calificativos que se le pueden dar a este día, que se ha convertido ya, oficialmente, en el gran acontecimiento infantil de la Comunidad de Madrid.

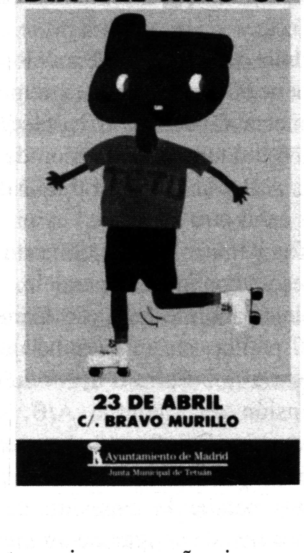
El Sr. Barranco, Alcalde de la ciudad, comentaba en su saludo dirigido al pequeño público: "*Arrebatar la calle al tráfico, aunque sólo sea por un día y ofrecerla a los niños para su diversión, goce y disfrute, individual y colectivo, constituye, sin duda alguna, uno de los actos públicos más significativos de nuestra cultura urbana, símbolo de la importancia que concedemos a los niños como protagonistas de un proyecto de ciudad más humana, entrañable y solidaria.*

*Recuperar la ciudad para los*




*niños, enseñarles su hogar común, educarles para la convivencia, de modo que la sientan como suya y la respeten como de todos, tiene que ser*






*nuestro primer empeño si queremos preparar nuevas generaciones para ciudades nuevas en las que no desaparezca la calle y la plaza como lugar de encuentro y convivencia entre vecinos.*

*El "Día del Niño" en vuestro Distrito no es solamente un juego callejero trivial e inocente, es algo más, un acto de comunión, integración y participación, un rito de iniciación ciudadana en el que el niño descubre la ciudad como espacio público*". Deseando tanto a niños como a padres que juego y aprendizaje fuesen unidas, hizo su despedida.

Viptrade por su parte, como representante de Ordenadores ATARI hizo su papel, e hizo un buen papel. Fueron miles los niños que tuvieron la oportunidad de "matar marcianos", pilotar naves, salvar princesas,... dentro del mundo de los vídeojuegos de los ordenadores Atari.

Más de 10.000 pegatinas fueron colocadas y repartidas entre los transeúntes de la calle Bravo Murillo en este feliz día y más de 10.000 simpáticas sonrisas regaló Viptrade a esos pequeños fanáticos del "comecocos" que querían saltar las vallas y escurrirse bajo los toldos del stand de Atari para pulsar las teclas del 520, del 1040,...

Por nuestra parte, solamente esperamos que el próximo año podamos disfrutar de un día tan fructífero como lo fue éste.

# ATARI

La 1ª publicación para usuarios de ST

AÑO I
Nº 6
1.989

325 ptas. (inc. IVA)

**ATARI TRANSPUTER WORKSTATION**

**ULTRASCRIPT**

**HYPER PAINT**







# VIA MODEM

# Banco de Pruebas del MODEM ECSA CJ 1.2

Tal como prometimos en el número anterior, os presentamos en este número un examen detenido del nuevo modem ECSA CJ 1.2 distribuído por Ordenadores Atari S.A.

Atari nos ofrece en este nuevo modem un diseño mucho más cuidado que en el anterior al menos en cuestión de estética pues, observamos un acabado muy mejorado.

El fabricante es la empresa EUROCOMUNICACION Y CONTROL, S.A. que recientemente llegó a un acuerdo con la firma ATARI para distribuir este producto.

Gracias a tal acuerdo, los usuarios de Atari podremos disfrutar de las altas prestaciones de un producto muy cuidado a un precio también muy cuidado.

Dicho precio, según consta en la tarifa oficial de Atari vigente al día de hoy, es de 29.900 Pts. más I.V.A., si pretendemos adquirir el modem por separado.

Si nuestra intención es adquirir el paquete completo de COMUNICACIONES que oferta la compañía compuesto por un Atari 1040 STFM más monitor SM124 más MODEM más programa de comunicaciones, haciendo cuentas, el precio todavía es más razonable.

El modem se presenta completamente protegido, estuchado en una caja de fibra de poliestireno (corcho blanco) y además del propio modem contiene:

- Un completo manual en castellano de 46 páginas.
- Un cable de red.

*Atari nos presenta el nuevo modem ECSA CJ 1.2 con una apariencia mucho más cuidada y un color similar al de nuestro ordenador*

- Fuente de alimentación interna.
- Un cable para la conexión a la red telefónica.
- Un certificado de garantía por seis meses cubierta por el fabricante.

Podemos destacar en un principio características tales como:

- Compatible HAYES a nivel de comandos.
- Autorespuesta.
- Autollamada.
- Se ajusta a las normas V21 y V22 del CCITT y BELL 103, y 212A (300-1200 baudios).
- Modo de funcionamiento FULL y HALF DUPLEX.

En cuanto a indicadores, conectores y especificaciones técnicas, analicemos el modem paso a paso:

***Panel Frontal***

Aparte de los imprescindibles y espartanos indicadores de Red (ON), Transmitted Data (TD), Received Data (RD), Carrier Detect (CD) y Data Terminal ( DTR), este nuevo modem incorpora cinco indicadores frontales más.

Verdad es que no son absolutamente necesarios tantos indicadores para un funcionamiento correcto, pero verdad es también que nunca sobran y que ofrecen una ayuda extra muy apreciable en el seguimiento visual de la conexión.

En el cuadro adjunto se puede apreciar la descripción de cada indicador.

En la parte superior izquierda del frontal se destacan un par de teclas rotuladas como COM y AUTO.

Su función es la siguiente:

POR GALILEO GALILEI

COM: Es la tecla COMANDO. Si está pulsada a la hora de conectar el modem, este funcionará normalmente. Si no lo está, el modem ignorará todos los comandos que se le envíen desde el terminal, limitando su funcionamiento a las llamadas realizadas desde otro modem.

AUTO: Si esta tecla está pulsada en el momento de conectar o inicializar el modem, éste se configura con respuesta automática, es decir, descolgará y atenderá automáticamente las llamadas recibidas a través de la línea telefónica siempre que el terminal esté preparado (DTR activa).

Si no está pulsada al inicializar el modem o si el registro S0 se carga con valor cero, no se atenderán llamadas hasta que se active esta función con el comando correspondiente.

Notamos que la función de estas dos teclas es importante tan sólo en el momento de inicializar o encender el modem puesto que una vez configurado, la posición de las teclas no tiene repercusión alguna.

Así pues, a través de estas dos teclas se simplifica notoriamente el control de dos procesos importantes:

- La comunicación entre nuestro terminal y el modem.

- La configuración en modo autorespuesta ahorrándonos manipular el registro S0 por medio de comandos.

***Panel Posterior***

Como se aprecia en el cuadro adjunto, en la cara posterior del modem aparte del interruptor, la toma de RED y el conector CANNON de 24 pines se encuentran dos conectores para cable telefónico y un conjunto de 8 microinterruptores.

Los dos conectores electrónicos cumplen una misión muy útil, la de ofrecer la posibilidad de conectar un teléfono supletorio al modem e impedir sacrificar la línea telefónica tan sólo para el modem. O cuando menos, nos ahorra la molestia de desconectar el modem de la red telefónica una vez terminada la sesión de trabajo si queremos recuperar esa línea para un uso normal.

Así pues, las conexiones son sencillas y prácticas:

- Por un lado tenemos el conector de RED, que aloja el cable suministrado por el modem.

- El conector telefónico rotulado con LIN es el que enlaza con la red telefónica a través del cable también suministrado.

- Opcionalmente podemos acoplar un supletorio telefónico en el conector rotulado TEL, así cuando tengamos el modem apagado o configurado sin respuesta automática, podremos recibir o hacer llamadas por voz a través del supletorio.

- Y por último, el conector CANNON, de 24 pines, es el que enlaza con el puerto RS232 del ordenador através de un cable serie estándar.

En cuanto a los Microinterruptores, si se utiliza este modem con un ordenador ATARI ST y el programa FLASH de Comunicaciones, no es necesario trastear con ellos, pues la configuración de fábrica se ajusta perfectamente y, además, cualquier modificación en la configuración del modem se realiza a través del potentísimo paquete de software.

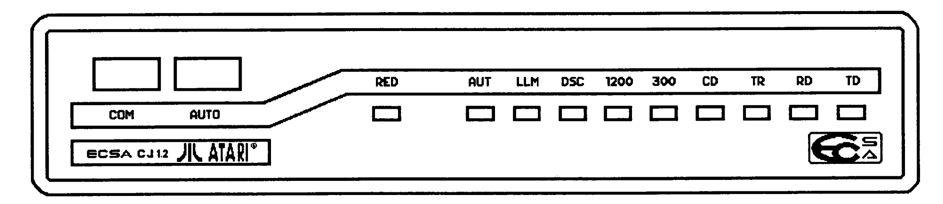
No obstante no está de más para los curiosos que adjuntemos las funciones de cada Microinterruptor:

SWITCH. FUNCION

1. La señal RTS (Request To Send) de petición de emisión se activa permanentemente si el microinterruptor está en la posición "ON".

2. La señal DTR (Data Terminal Ready) de terminal preparado es simulada por el modem y permanentemente activa si el microinterruptor está en la posición "ON". Esta señal

## PANEL FRONTAL DEL MODEM ECSA CJ 1.2




### INDICADORES SOBRE EL PANEL FRONTAL DEL MODEM ECSA CJ 1.2

| INDICADOR | DESCRIPCION |
|---|---|
| RED | Presencia de tensión de la red en la fuente de alimentación. Indica que el modem está encendido. Deberá lucir al encender el modem. |
| AUT | Indicador de respuesta automática. Si luce contestará automáticamente a las llamadas entrantes. |
| LLM | Indicador de presencia de llamada. |
| DSC | Indicador de descuelgue. El modem toma línea. |
| 1200 | Indicador de velocidad. Si luce, la transmisión se realiza a 1200 baudios. |
| 300 | Indicador de velocidad. Si luce, la transmisión se realiza a 300 baudios. |
| CD | (Carrier Detect). Indicador de presencia de portadora. |
| TR | (Terminal Ready). Indicador de terminal preparado. Debe lucir para que el modem funcione debidamente. |
| RD | (Received Data). Indicador de recepción de datos desde la línea. |
| TD | (Transmitted Data). Indicador de transmisión de datos a la línea. |

debe ser simulada si no la suministra el terminal. En el caso de Atari no es necesario.

3. La señal DCD de detección de portadora, estará siempre activa si se encuentra en la posición "ON".

4. En la posición "ON" los códigos de resultados se envían como dígitos. Si está en "OFF", se envían como palabras. También se realiza esta función con el comando "V".

5. En la posición "ON" los comandos se ejecutan y se envían códigos de resultados. En la posición "OFF" los comandos se ejecutan sin enviar códigos de resultado. Idéntico al comando "Q".

6. En la posición "ON" no se envía eco de caracteres. En la posición "OFF", se envía el eco de los caracteres que transmite el terminal cuando el modem está en modo comando. También disponible con el comando "E".

7. En la posición "ON", el modem se ciñe a las normas V21 ó V22 del CCITT. En la posición "OFF" se selecciona BELL103 ó 212A. Conmutable también con los comandos B0 ó B1.

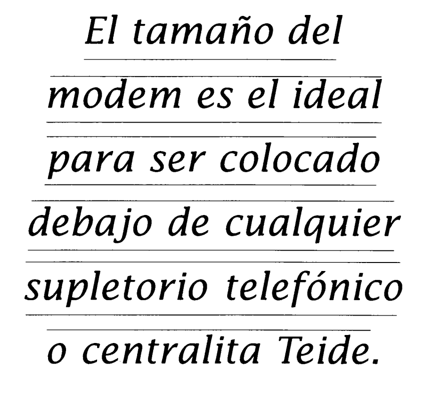
8. En la posición "ON" se utiliza la relación de apertura/cierre europea (67/33). En la posición "OFF" se utiliza la relación U.S.A. (60/40).

Y la configuración de fábrica para los microinterruptotes, será la siguiente:

1 - OFF
2 - OFF
3 - OFF
4 - OFF
5 - ON
6 - OFF
7 - ON
8 - ON

El modem incorpora 17 registros internos (del S0 al S16) a través del contenido de los cuales podemos controlar su funcionamiento.

Cuando encendemos el moden, o cuando lo reinicializamos con el comando "Z", estos registros toman un valor específico por defecto que se mantienen hasta que los modifiquemos, utilizando el comando "HAYES". "Sn = valor" donde el "n" especifíca el número de registro.



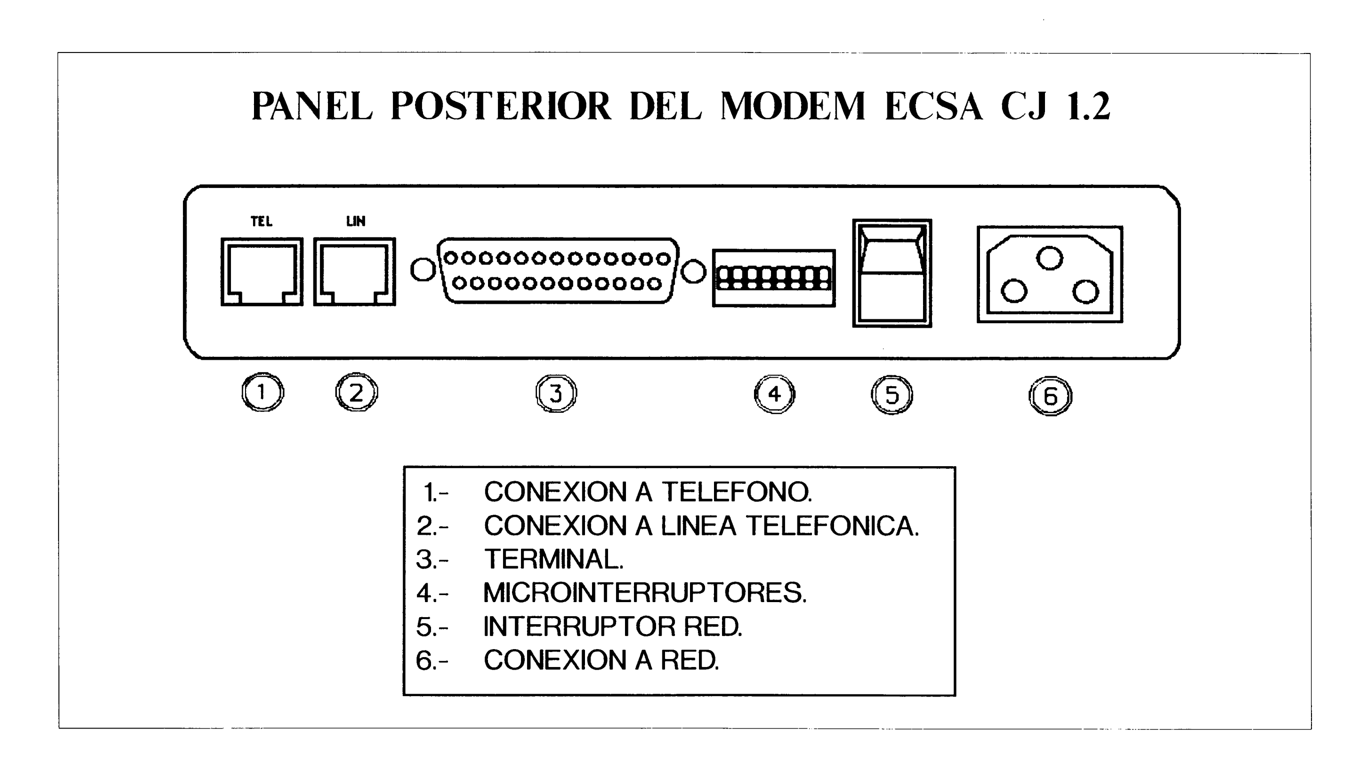

También podemos acceder al valor almacenado en cada uno de ellos con el comando "Sn?".

Cambiando el valor de ciertos registros podremos activar o desactivar la respuesta automática, conmutar entre normas CCITT o BELL, ajustar el tiempo entre la detección de pérdida de portadora y cuelgue, fijar el número de timbrazos antes de la respuesta automática o incluso cambiar los códigos que definen el salto de línea o la secuencia de escape.

Manipulando los registros internos se puede conseguir distintos modos de operar en el modem, pero quizás esto sea tema para otro artículo dentro de la sección VIA MODEM.

Ya poco nos queda que decir sobre especificaciones, tan sólo añadir algunos datos técnicos facilitados por el fabricante:

- Detección de tono de invitación marcado entre 300 y 600 Hz.
- Alimentación: 220 V. (+ - 10%), 50 Hz. (+20%, - 2'5%).
- Consumo: -10V.



Al darle la vuelta al modem observamos que es accesible un potenciómetro, gracias al cual se puede graduar el volumen del altavoz manualmente, detalle que es siempre de agradecer, aunque también sea posible regularlo por medio de los comandos M0, M1 y M2.

También pudimos comprobar al abrirlo que dispone de sobrado espacio entre componentes como para haber reducido el tamaño ya que, usualmente el espacio libre sobre la mesa de trabajo es un lujo del que no todos podemos disfrutar.

La respuesta nos convenció. Las medidas 17x23x3 cm. obedecen a un hecho premeditado: son las medidas idóneas para permitir colocar sobre el modem un supletorio telefónico o una centralita Teide.

En cuanto a su funcionamiento práctico tan solo comentaros que en todas las conexiones establecidas observamos un marcado limpio y desconexión limpia también tanto a 1200 como a 300 en CCITT y BELL.

También lo tuvimos conectado recibiendo llamadas en una BBS improvisada y el resultado fue altamente satisfactorio y por si fuera poco, resulta que hasta el color de la carcasa de este modem está conjuntado con el característico gris Atari ST.

¿Se puede pedir más?

No se pierdan el próximo número de VIA MODEM.

Se lidiarán 17 registros internos 17. Manipulación y usos.

Artistas invitados: Comandos HAYES. Tabla resumen y especificaciones claritas, claritas.

Hasta pronto.

+ + +

OK

ATH

NO CARRIER...

Y también en el próximo número iniciaremos en VIA MODEM una pequeña columna dedicada a contestar consultas y dudas, exclusivamente sobre el universo formado por Modems, Boletines informáticos y demás parafernalia de este mundo de las comunicaciones.

*Galileo Galilei*




## Aumento espectacular del 8 bit en España

En los 4 primeros meses del presente año 1.989, en España ha aumentado de forma espectacular las ventas del ordenador 65 XE de Atari. Puestos en contacto con Atari España, nos informarón de que en los primeros tres meses de este año, se habían vendido ya tantos ordenadores de 8 bits como en todo el pasado año 1.988.

Este incremento de ventas, se basa en dos factores principalmente: Como intrumento de distribución para editoriales, y como compañero insustituible para las clases de informática, es el modelo que muchas Academias de Informática regalan, para que sus alumnos puedan repasar en casa lo que en las clases se les enseña.

Por otra parte, el soporte de la venta esta garantizado, gracias a VIPTRADE, S.A. que proporciona el software necesario para los 8 bits.

## ¿Ha muerto el 8 Bits Atari?

En el último número de la revista inglesa "Atari User" se publica un artículo que bajo el título "El Amiga ha muerto, larga vida al 8 bits Atari", no podemos dejar de comentaros. Las cifras son muy significativas y a pesar de que siempre consideramos que la tendencia del mercado es ir hacia los 16 bits, los usuarios de 8 bits de momento no tienen motivo de preocupación respecto al suministro de software para sus ordenadores.

En la revista inglesa de comercio Computer Trade Weekly, aparecen semanalmente las ventas de software recopiladas por GAAUP, pues bien, el año pasado las ventas "tocaron fondo", pero en los días comprendidos hasta el 21 de enero el crecimiento fue sorprendente, situándose las ventas del 8 Bits en un 4,4% respecto a un 3,9% que vendió Amiga y un 5,4 el ST. Todos pensaban que había sido por "casualidad" comercial, pero, la sorpresa volvió a repetirse a la semana siguiente, los resultados de esta semana en el software de 8 bits se situó por encima de Amiga con un porcentaje del 4,9% y tan sólo a 0,1% del ST Atari que estuvo en un 5%. La semana posterior, bajaron de forma generalizada todas las ventas, Atari ST y Amiga se situaron en un 2,3%, pero el 8 Bits se mantuvo en un 4%.

Las casas de software que últimamente habían dejado de lanzar productos para estos ordenadores se están planteando muy seriamente seguir produciendo software, y así, esperamos que dentro de muy poco tiempo, os podremos ir informando de nuevos lanzamientos de juegos y programas de gestión.

Así pues parece serque los pequeños de la familia no quieren dejarse avasallar.

Después de esto ¿Ha muerto el 8 Bits de Atari?

## ATARI COMPUTER SHOW

En el pasado número de Atari os adelantábamos como primicia la celebración en Londres del ATARI COMPUTER SHOW.

La noticia ha saltado oficialmente a los medios de comunicación, se celebrará como os anticipábamos en el Alexandra Palace, entre los días 23 al 25 inclusive del próximo mes de Junio.

El viernes y el sábado estará abierto de 10 de la mañana a 6 de la tarde, y el domingo sólo de 10 de la mañana a 4 de la tarde.

Se espera que se presente gran variedad de nuevo software para Atari, así como las nuevas versiones del ya existente.

Nos comunica VIPTRADE, que si algún usuario de Atari en cualquiera de sus gamas, desea que en esta Feria se consiga información o se le busque cualquier software que necesite, se ponga en contacto con ellos.

De todas formas, os seguiremos teniendo al corriente de su desarrollo.

# EN EL PROXIMO NUMERO

**JUNIO 1.989**

• **SPAT Silver Reed**
Un elemento más para completar tu equipo de autoedición.

• **CAMPUS CAD**
para ATARI ST
Muchas más posibilidades.

• **LDW POWER**
Una hoja de cálculo con la potencia de Lotus 1-2-3 a precio Atari.

• **ENTREVISTAMOS**
a Peter Mutter del Centro Atari CMV

• **AUTOEDICION**
Hábitos y reglas.

• **TRANSPUTER (2ª parte)**
Así es la última versión.

• **JUEGOS**
Las últimas novedades para el Atari ST y los 8 bits.

• **TRUCOS**
para el software lúdico de ST

**Y MUCHAS COSAS MAS...**

## CENTROS ATARI RECOMENDADOS

### En Valencia

**TOU, S.A.**

**Centro Atari**

**Juan de Mena, 21 (Plza. Rojas Clemente)**
**46008 VALENCIA**
**Tel. 332 06 22/332 36 46 - Fax 3 32 34 84**

**Centro de software profesional para el ATARI ST**

### En Madrid

**CMV**

**Centro Atari**

**C/ Callao, 1 - 1º, 1ª**
**28013 MADRID**
**Tfno. 90 811 85 82**

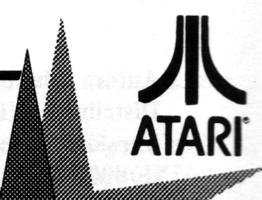
**Solicite el catálogo gratuito ATARI-CMV con más de 2.000 productos.**

### Ha nacido el CLUB ATARI ST

Lo que oyes, el Club Atari ST ha nacido por iniciativa del Centro Atari Proincor de Córdoba.
Las condiciones básicas del club son:
- Suscripción gratuita hasta el 31 de Mayo.
- Las cuotas serán de 1.500 ptas. mensuales.
- La entrega será mensual y se enviará un número de la revista Atari User y otro de Standard.
- Además se enviará un diskete con un programa, relación actualizada de los socios, relación de los programas del Club, información de las novedades Atari y mucho más...
Infórmate en el Tfno.(957)260538.




**CENTRO ATARI**




DISTRIBUIDOR DEL AÑO 1988

Fernando IV, 10 - Teléfono 957 - 26 05 38 - FAX 26 75 20 - 14007 Córdoba

## APLICACIONES VERTICALES DESARROLLADAS (para todos modelos ATARI-ST)

### GESTION INTEGRADA DE GABINETE FISCAL - LABORAL

- Control IVA (6 - 12 - 33 - 6+1 - 12+3)
- Control Libro ingresos y Libro de Gastos
- Mas de 50 Listados
- Extractos de resumen liquidacion IVA
- Resumen Clientes - Proveedores (X pts.)
- Impresion de Recibos
- Etc,...........

### GESTION INTEGRADA DE ALMACEN - FACTURACION

- Control de Clientes
- Control de Proveedores
- Facturacion
- Extractos de Devoluciones
- Extractos Entregas a Cta
- Albaraneo y Vuelque automatico a Facturas
- Plan de Cuentas
- Etc,...........

### GESTION INTEGRADA DE CONSTRUCCION PERSIANAS

- Calculo automatico Costes Construccion
- Emision de Presupuestos
- Almacen, Clientes, Proveedores
- Clientes de Mayor
- Plan de Cuentas
- Facturacion
- Etc,...........

### GESTION INTEGRADA DE:

- ALQUILERES
- VIDEO - CLUB
- FINCAS
- RECIBOS
- ETC...........

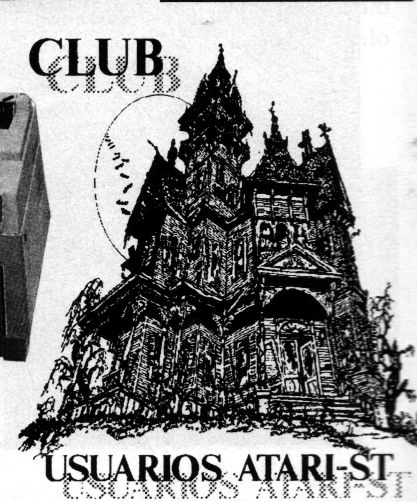
PARA MAS INFORMACION CONSULTEN CON PROINCOR TEL. 260538

PROGRAMAMOS TODO TIPO DE APLICACIONES

PRUEBA GRATUITA

# ¡POR FIN! UN CENTRO DIGNO DE ANDALUCIA








**Autor: Atlantis**
**Distribuye: VIPTRADE**
**Versión: Cassette para 130XE/ 65XE/800XL**

**Gráficos: 90**
**Movimiento: 85**
**Sonido: 95**
**Adicción: 90**

# PERISCOPE UP

La acción se desarrolla en el año 2.007, se presume un desastre mundial, motivado porque el Super Ordenador inglés VAX 3000 que controla la defensa de las islas, está dando errores, consecuentemente, cientos de misiles se pueden disparar por toda Europa llevando a una guerra termonuclear.

A ti con tu submarino os espera una misión muy especial. El VAX 3000, por ser un elemento importantísimo en la defensa de la nación, está fuertemente protegido contra las infiltraciones, y la única forma de llegar a él, será atravesando los miles de túneles de acceso que bajo el agua permanecen desde el día de su construcción.

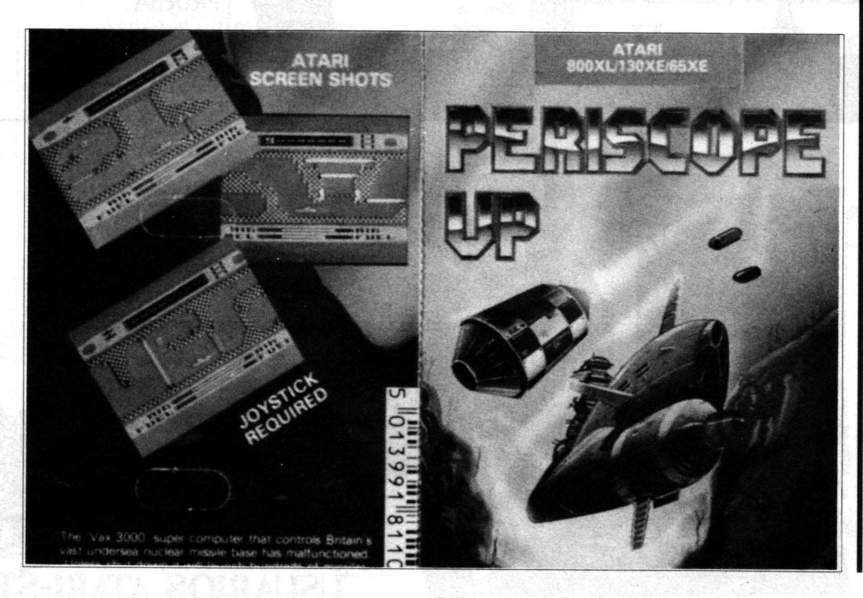
Tienes que navegar con el submarino a través de los túneles, localizar y destruir seis unidades de reactores y reunir ocho dígitos de un código de acceso que será el que te sirva para desconectar el ordenador.

Sin embargo, la navegación se complicará todavía más, los túneles están frecuentemente bloqueados por puertas y protegidos por rayos láser, podrás sortearlos usando una colección de números clave que has ido encontrando por el camino, y que debes recordar. También hay otra serie de obstáculos, y el contacto con ellos o con las paredes puede ser fatal para tu misión. No descuides observar frecuentemente el "marcador de combustible", pues si te quedas sin él tu final es catastrófico. Recuerda que sólo tienes tres vidas, que es lo que limita el juego.

El joystick en muchos casos no suele ser necesario, pues raras veces trendrás que recurrir a él, pero, tenlo cerca.

Periscope Up se puede considerar uno de los mejores juegos que Atlantis ha lanzado últimamente al mercado. Su sonido es excelente, no se encuentra tan perfecto en juegos de este tipo. El concepto sobre el que se ha desarrollado el juego es muy original, pero sobretodo lo más importante es el grado de adicción que provoca, puedes jugar durante un rato largo, que no te enteras de que el tiempo está pasando.

Prueba a ver si eres capaz de navegar con el submarino, sortear los obstáculos y desconectar el ordenador VAX 3000.




# EUROPEAN S

**Autor: Tynesoft**
**Distribuidor: VIPTRADE**
**Versión: Cassette y Disco para 130XE/ 65XE/800XL**

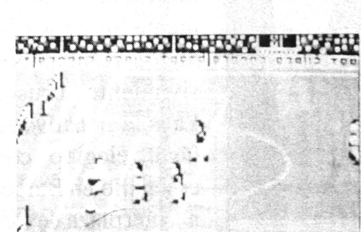
Entre todos los deportes que existen, el fútbol es el que más problemas ha planteado a la hora de pasarlo al ordenador. El problema que surgía era cómo poder mover 22 jugadores con 1 ó 2 joysticks. Para dos jugadores podemos decir que este programa es inmejorable.

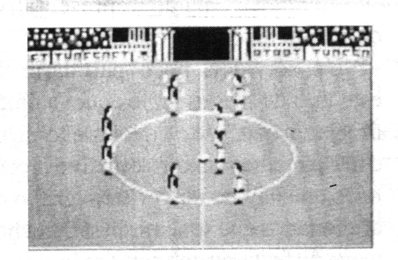
Se inicia el juego con una secuencia de pantallas de presentación, bien diseñadas y con un acompañamiento musical acorde. Al presionar la tecla "Option", se selecciona si van a jugar una o más personas. Después aparecen los equipos de 6 naciones y posicionando el cursor en la bandera del país que deseemos, habremos escogido el equipo con el que queremos jugar. El ordenador, si tu juegas solo elige el equipo contrario, y señala "HOME" para el equipo local y "AWAY" para el invitado. Salen los jugadores al terreno de juego y un silbato indica el comienzo de la primera parte del partido, poniéndose en marcha un marcador de tiempo. En el fondo de la pantalla se ve al público asistente al encuentro, del que se escucha un murmullo que se convierte en vocerío cuando se marca un gol.

La pantalla se amplía hasta tres veces de una forma muy rápida horizontalmente. Los jugadores se diferencian por los colores de sus camisetas y el jugador que estás moviendo con el joystic se diferencia de los demás porque su cuerpo está dentro de un cuadro blanco.

**Gráficos: 90**
**Movimiento: 85**
**Sonido: 80**
**Adicción: 90**

# JPER SOCCER





Cuando el jugador que lleva el balón se aproxima a la portería, pulsa el joystick y el balón sale proyectado hacia la meta, donde el portero intentará pararlo. Es importante señalar, que los "fuera de juego" y los "corners" los marca automáticamente el ordenador, también tener en cuenta, que no se puede reamatar de cabeza, pues el balón no sube más del pecho del jugador.

En general, es un buen juego de fútbol, donde se ha logrado mejorar la técnica de los habituales juegos de este deporte. Os lo recomendamos.

# SPEED RUN

**Autor: Red Rat Software**
**Distribuye: VIPTRADE**
**Versión: 130XE/ 65XE/800XL**

Speed Run que inicialmente se anunció para finales del año pasado, ha resultado ser el mejor juego de rallye sobre cuatro ruedas que ha realizado Red Rat Software.

A diferencia de los programas clásicos de rallye, este juego ofrece una visión de la cabina del coche desde el lado del conductor, todo dentro de un modelo Sierra Cosworth.

La presentación del juego es muy efectiva, pues se ha cuidado mucho el detalle en el interior del coche y en el tablero de mandos.

El volante lo tenemos a la derecha pues el coche es inglés. La visión que se tiene es de una gran calidad en cuanto a realidad de movimientos del joystick.

A través del parabrisas puedes ver la cinta del asfalto y los mojones kilométricos en su característico rojo brillante.

Red Rat Software, ha eludido el problema de la mala calidad del sonido, proporcionando al usuario un cassette con el sonido original grabado.

El cambio se puede realizar manual y automático, se puede seleccionar al principio del juego, dependiendo de si el usuario es novato o avanzado. Se puede notar en el cambio manual el poderío de una máquina tan poderosa como el Sierra.

En el puesto del copiloto y para que se pueda ver bien la carrera, tenemos un espejo retrovisor, que nos indica el estado actual de la conducción. Si te sales de la carretera demasiadas veces o si te estrellas muy seguido, el programa te descalificará.

Speed Run es sin duda un elemento muy valioso en la biblioteca de todo buen aficionado a Atari.





■ ULTIMA HORA

**CAMBIOS EN MEGAMEDIA INTERNACIONAL S.A.**

Se rumorean cambios en MEGAMEDIA INTERNACIONAL, distribuidor en exclusiva de la serie ANTIC para España. Según nuestras noticias, que esperamos poder ampliar en el próximo número, ha habido reestructuración en el accionariado de la sociedad, así como cambio de la sede de la empresa, y consecuentemente con esto, de su Consejo de Administración. Parece ser que su sede comercial se queda en Madrid, hasta ahora la sede comercial estaba en Barcelona.

Megamedia Internacional, S.A., es una empresa constituída hace dos años principalmente para dar soporte de software a través de su distribución y comercialización en España, a los usuarios de Atari, en sus gamas altas de producto.

Como os decíamos, en el próximo número intentaremos confirmaros este rumor, que consideramos muy importante para todos los usuarios, al poder disponer del software que necesitan.

# HUMAN KILLING MACHINE

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 90% |
| SONIDO | 85% |
| MOVIMIENTO | 70% |
| ADICCIÓN | 75% |

**Versión: Atari ST**
**Autor: US GOLD**
**Distribuye: Erbe**

Cuando un programa alcanza un cierto éxito de ventas, rápidamente los productores proceden a realizar una segunda parte; Street Righter no iba a ser menos y Capcom ha lanzado su secuela: H.K.M.

Como en su predecesor, el objetivo del juego es luchar a muerte con varios contrincantes a lo largo de cinco localizaciones en diversas partes del mundo: Moscú, Amsterdam, Barcelona, Alemania y Beirut.

En cada lugar, deberás de enfrentarte con dos duros adversarios; así en Moscú, serán Igor, un soldado soviético, y Shepski, su perro. En Amsterdam, María y Helga, reinas de "la marcha nocturna". En Barcelona, Miguel, torero, y Brutus, el toro. En Alemania, Hans y Franz, dos rudos camareros. Finalmente en Beirut, deberás vértelas con dos terribles mercenarios terroristas.



Para estas espectaculares confrontaciones cuentas con una amplia y variada gama de movimientos, tanto de defensa como de ataque: avance, retroceso, salto y cuclillas (agacharse), patadas y puñetazos en diferentes posiciones.

Los escenarios de fondo son excelentes; los protagonistas son de notable calidad y de un considerable tamaño. Pero este derroche en gráficos no ha traído como consecuencia una buena animación de los personajes, los movimientos, especialmente los de los enemigos, resultan excesivamente bruscos. La nota negativa es el lugar elegido como escenario en Barcelona, una plaza de toros, nada representativa de esta bella ciudad española.

Un servidor, poco partidario de este tipo de juegos en los que la única diversión consiste en darse de tortazos con oponentes sin otro objetivo, reconoce que hay un mayoritario grupo de aficionados que se sentirán satisfechos y que disfrutarán con esta "máquina de matar humana".

**LO MEJOR: LOS ESCENARIOS**
**LO PEOR: LA ORIGINALIDAD**

# MEGA PACK

**Versión: Atari ST**
**Autor: Tynesoft**
**Distribuye: VIPTRADE**

Antes de hacer un pequeño comentario individual de los juegos que hay en este pack, destacaremos que cada uno de ellos viene grabado en un disco independiente de los demás.

Los juegos que integran Mega Pack son los siguientes: Winter Olimpiad 88, Mouse Trap, Plutos, Bload Fever, Seconds Out y Frost Byte.

**Winter Olimpiad (70)**: vive las emociones de una Olimpiada Blanca compitiendo en descenso, saltos de ski, biathlon, slalom y bobsleigh.

**Mouse Trap (80)**: es un entretenido juego de plataformas en el que debes demostrar tu habilidad para conseguir recoger los pedazos de queso.

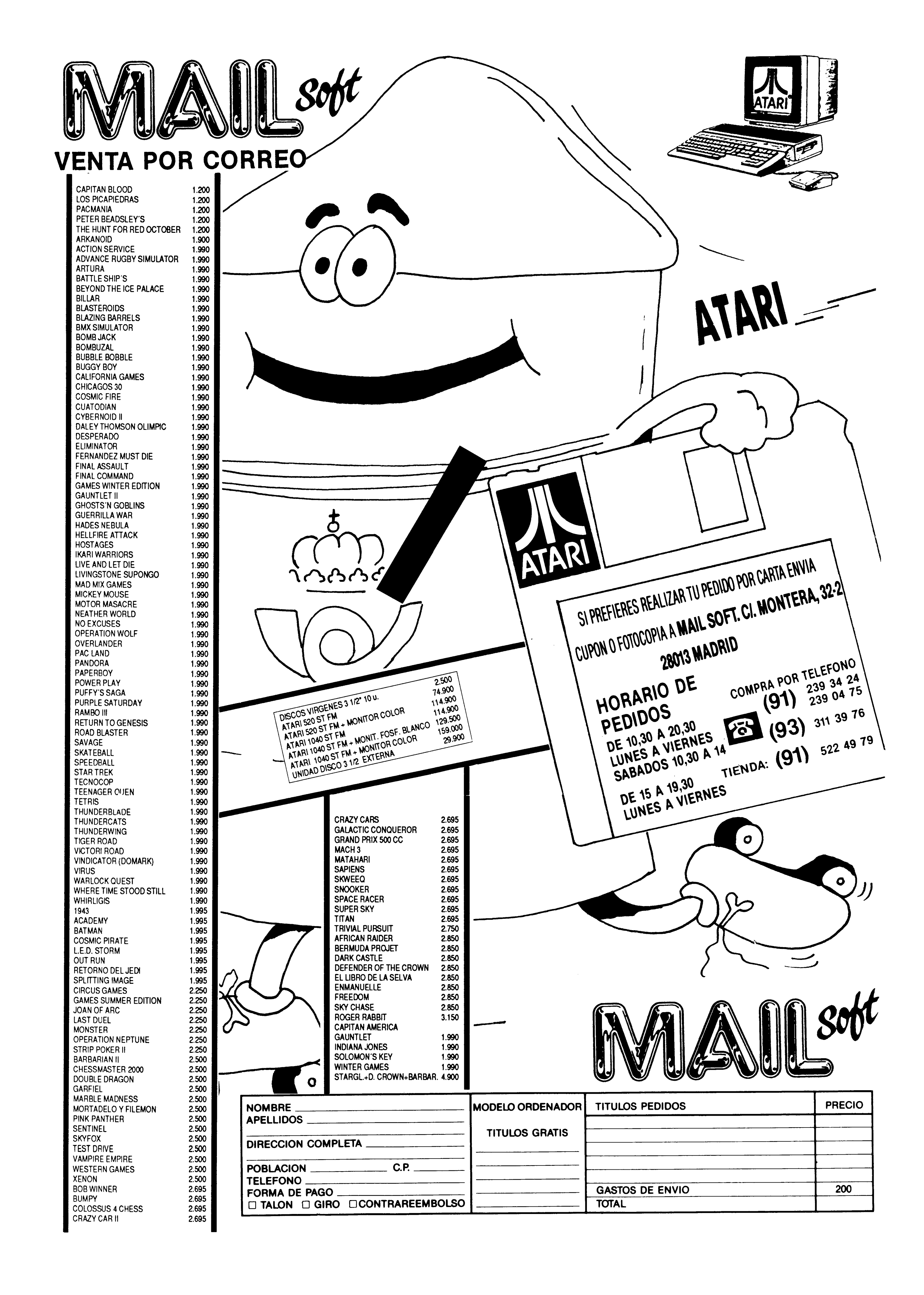
**Plutos (70)**: es un "matamarcianos" con unos buenos gráficos, un movimiento aceptable y un nivel de dificultad accesible para todos.

**Bload Fever (45)**: guía al duende a través del jardín en busca de objetos que le permitan su supervivencia, destruyendo a tus molestos enemigos con bolas de fuego.

**Seconds Out (65)**: consigue ser el campeón mundial de los pesos pesados noqueando a cuantos púgiles se te pongan por medio.

**Frost Byte (80)**: controlas a un pequeño personaje llamado Hichey que camina girando sobre sí mismo. Tu objetivo es liberar a tus compañeros, los Kreezer, de su terrible encierro, pues pronto serán devorados. Dispones de un limitado periodo de tiempo para rescatar a cada Kreezer.

La puntuación general del pack es de 75 y el precio estupendo: poco más de 2.000 ptas.


MAIL soft
VENTA POR CORREO
CAPITAN BLOOD 1.200
LOS PICAPIEDRAS 1.200
PACMANIA 1.200
PETER BEADSLEY'S 1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER 1.200
ARKANOID 1.900
ACTION SERVICE 1.990
ADVANCE RUGBY SIMULATOR 1.990
ARTURA 1.990
BATTLE SHIP'S 1.990
BEYOND THE ICE PALACE 1.990
BILLAR 1.990
BLASTEROIDS 1.990
BLAZING BARRELS 1.990
BMX SIMULATOR 1.990
BOMB JACK 1.990
BOMBUZAL 1.990
BUBBLE BOBBLE 1.990
BUGGY BOY 1.990
CALIFORNIA GAMES 1.990
CHICAGOS 30 1.990
COSMIC FIRE 1.990
CUATODIAN 1.990
CYBERNOID II 1.990
DALEY THOMSON OLIMPIC 1.990
DESPERADO 1.990
ELIMINATOR 1.990
FERNANDEZ MUST DIE 1.990
FINAL ASSAULT 1.990
FINAL COMMAND 1.990
GAMES WINTER EDITION 1.990
GAUNTLET II 1.990
GHOSTS'N GOBLINS 1.990
GUERRILLA WAR 1.990
HADES NEBULA 1.990
HELLFIRE ATTACK 1.990
HOSTAGES 1.990
IKARI WARRIORS 1.990
LIVE AND LET DIE 1.990
LIVINGSTONE SUPONGO 1.990
MAD MIX GAMES 1.990
MICKEY MOUSE 1.990
MOTOR MASACRE 1.990
NEATHER WORLD 1.990
NO EXCUSES 1.990
OPERATION WOLF 1.990
OVERLANDER 1.990
PAC LAND 1.990
PANDORA 1.990
PAPERBOY 1.990
POWER PLAY 1.990
PUFFY'S SAGA 1.990
PURPLE SATURDAY 1.990
RAMBO III 1.990
RETURN TO GENESIS 1.990
ROAD BLASTER 1.990
SAVAGE 1.990
SKATEBALL 1.990
SPEEDBALL 1.990
STAR TREK 1.990
TECNOCOP 1.990
TEENAGER QUEN 1.990
TETRIS 1.990
THUNDERBLADE 1.990
THUNDERCATS 1.990
THUNDERWING 1.990
TIGER ROAD 1.990
VICTORI ROAD 1.990
VINDICATOR (DOMARK) 1.990
VIRUS 1.990
WARLOCK QUEST 1.990
WHERE TIME STOOD STILL 1.990
WHIRLIGIS 1.990
1943 1.995
ACADEMY 1.995
BATMAN 1.995
COSMIC PIRATE 1.995
L.E.D. STORM 1.995
OUT RUN 1.995
RETORNO DEL JEDI 1.995
SPLITTING IMAGE 1.995
CIRCUS GAMES 2.250
GAMES SUMMER EDITION 2.250
JOAN OF ARC 2.250
LAST DUEL 2.250
MONSTER 2.250
OPERATION NEPTUNE 2.250
STRIP POKER II 2.250
BARBARIAN II 2.500
CHESSMASTER 2000 2.500
DOUBLE DRAGON 2.500
GARFIEL 2.500
MARBLE MADNESS 2.500
MORTADELO Y FILEMON 2.500
PINK PANTHER 2.500
SENTINEL 2.500
SKYFOX 2.500
TEST DRIVE 2.500
VAMPIRE EMPIRE 2.500
WESTERN GAMES 2.500
XENON 2.500
BOB WINNER 2.695
BUMPY 2.695
COLOSSUS 4 CHESS 2.695
CRAZY CAR II 2.695
ATARI
DISCOS VIRGENES 3 1/2" 10 u. 2.500
ATARI 520 ST FM 74.900
ATARI 520 ST FM + MONITOR COLOR 114.900
ATARI 1040 ST FM 114.900
ATARI 1040 ST FM + MONIT. FOSF. BLANCO 129.500
ATARI 1040 ST FM + MONITOR COLOR 159.000
UNIDAD DISCO 3 1/2 EXTERNA 29.900
CRAZY CARS 2.695
GALACTIC CONQUEROR 2.695
GRAND PRIX 500 CC 2.695
MACH 3 2.695
MATAHARI 2.695
SAPIENS 2.695
SKWEEQ 2.695
SNOOKER 2.695
SPACE RACER 2.695
SUPER SKY 2.695
TITAN 2.695
TRIVIAL PURSUIT 2.750
AFRICAN RAIDER 2.850
BERMUDA PROJET 2.850
DARK CASTLE 2.850
DEFENDER OF THE CROWN 2.850
EL LIBRO DE LA SELVA 2.850
ENMANUELLE 2.850
FREEDOM 2.850
SKY CHASE 2.850
ROGER RABBIT 3.150
CAPITAN AMERICA
GAUNTLET 1.990
INDIANA JONES 1.990
SOLOMON'S KEY 1.990
WINTER GAMES 1.990
STARGL.+D. CROWN+BARBAR. 4.900
SI PREFIERES REALIZAR TU PEDIDO POR CARTA ENVIA CUPON O FOTOCOPIA A MAIL SOFT. C/. MONTERA, 32-2
28013 MADRID
HORARIO DE PEDIDOS
DE 10,30 A 20,30
LUNES A VIERNES
SABADOS 10,30 A 14
DE 15 A 19,30
LUNES A VIERNES
COMPRA POR TELEFONO
(91) 239 34 24
239 04 75
(93) 311 39 76
TIENDA: (91) 522 49 79
MAIL soft
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION C.P.
TELEFONO
FORMA DE PAGO
☐ TALON ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO
MODELO ORDENADOR
TITULOS GRATIS
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS DE ENVIO 200
TOTAL

# MOTOR MASSACRE

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 65% |
| SONIDO | 60% |
| MOVIMIENTO | 70% |
| ADICCIÓN | 60% |

**Versión: Atari ST**
**Autor: Gremlin**
**Distribuye: Erbe**

Hagamos un poco de historia.

Todo comenzó cuando después del Gran Holocausto Biológico, el Dr. Noid, pensó que podía hacerse rico con la comercialización de una droga llamada Slu, fiel sustituto de comida (algo, en ese momento, más apreciado que todo el oro del mundo). Lo malo no era que sustituyese a la comida, sino los efectos secundarios que producía, ya que aparte de mutaciones, provocaba la locura en la gente.

Ya en el presente, tú, en tu ciudad, estás libre de esa plaga que es la adicción al Slu, pero has oído que quién consiga la cabeza del Dr. Noid, recibirá una gran recompensa .

Tu misión comienza. Debés atravesar tres ciudades "contaminadas" para encontrar al doctor loco y sobrevivir a terribles ataques y peligrosas trampas.

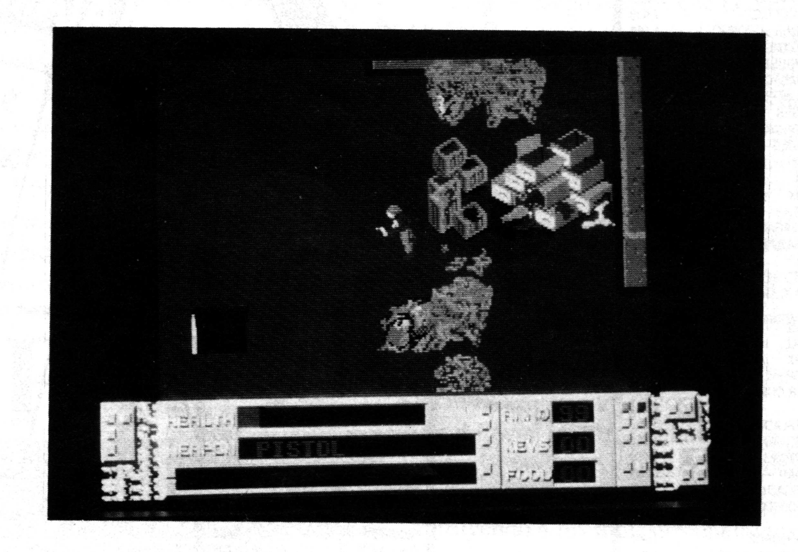
Las herramientas con las que cuentas son un potente AT, en cuyo panel de control se encuentra el indicador de combustible, el cuentakilómetros, el indicador de averías, la pantalla del radar, indicadores de munición, ..., que es de lo más sofisticado y potente gracias a su doble blindaje y a sus frenos de aire comprimido que evitarán que derrapes en situaciones comprometidas.

Las armas a tu disposición son un generador de humo, un lanzamisiles y una multiarma que dispara en cuatro direcciones.

En las Estaciones de Servicio, aparte de gasolina puedes proveerte de armas, munición u otros servicios, claro está, previo cambio por comida (el dinero no te vale para nada).

Para finalizar, te recomendamos que cuando localices al Dr. Noid, vayas bien cargado de energía, si no te verás en un serio apuro y de nada habrán servido tus esfuerzos.

Los gráficos destacan especialmente por su deficiencia, en concreto los de la fase del edificio dónde se encuentran las llaves inglesas para las reparaciones en tu vehículo, bidones con combustible, comida,...







En general, no se aprovechan al máximo las posibilidades del Atari. El sonido cumple su cometido con discreción. En conjunto: un juego medianamente entretenido.

**LO MEJOR: EL MOVIMIENTO DEL COCHE.**
**LO PEOR: LA MEDIOCRIDAD DEL PROGRAMA.**

# AFRICAN RAIDERS

**Versión: Atari ST**
**Autor: Tomahawk**
**Distribuye: System 4**

En African Raiders nos encontramos al volante de un potente 4x4. Nuestro objetivo es, después de atravesar parte de Africa, llegar a Dakar y por supuesto a ser posible en primer lugar.

La carrera consta de cinco etapas, comenzando en Túnez hay que pasar por poblaciones como: Ouallene, Achegour, Bamako,..., etc. hasta llegar a la meta final que, como ya hemos dicho anteriormente, es Dakar.

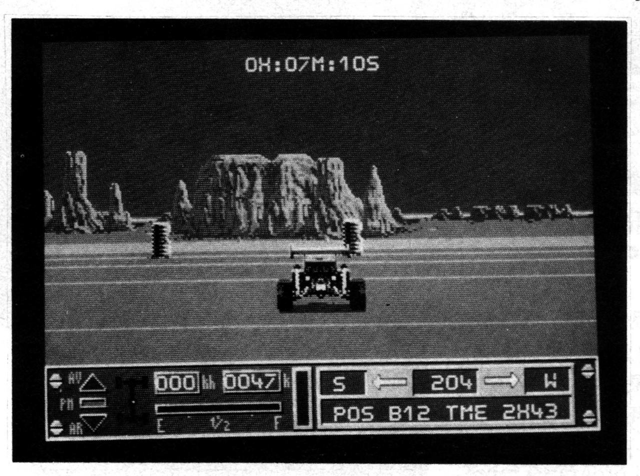
La clasificación general se hará en función del mejor tiempo conseguido en cada raid.

El programa viene acompañado de un mapa-poster, en el que podemos seleccionar el itinerario que más nos convenga, fijándonos en los obstáculos y trampas que existen si decidimos salir de la ruta propuesta por los organizadores de la carrera.

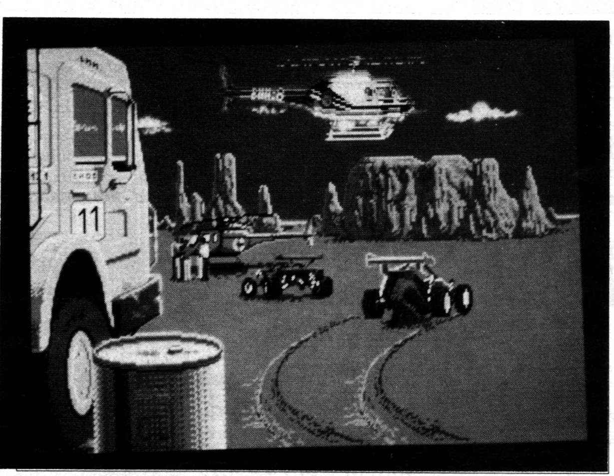
Nuestro coche es una verdadera "gozada", en el tablero de instrumentos nos encontramos con un equipo muy sofisticado, cuenta con: Un indicador de la caja de cambios; Indicador de velocidad; Indicador de tracciones; Contador kilométrico de la etapa; Brújula electrónica; Pantalla del ordenador de a bordo e Indicador de carburante.

Lo ideal para lograr una carrera exitosa es contar con un buen copiloto, para que de esta forma, nosotros conduciendo y nuestro copiloto atento a la carta de ruta, llegemos con seguridad los primeros a la meta.

Sobra decir que debemos evitar los choques y accidentes, puesto que estos nos deterioran el cuadro de mandos (la caja de cambios, el diferencial,...) y corremos el riesgo de que algún indicador nos transmita una información errónea en plena carrera. Para nuestro consuelo, el 4x4 será reparado después de cada etapa.




Ah! En las dunas y arenas blandas pueden producirse desplazamientos peligrosos, menos mal que éstas están indicadas en nuestra carta de ruta y que nuestro Buggy responde con acierto...




No debemos olvidar, en el caso que hayamos optado por salir de la ruta oficial, que para terminar la etapa y clasificarnos en algún puesto es indispensable traspasar la línea de meta. Para ello, tenemos que alcanzar la pista e incorporarnos a ella antes de la línea de meta para poder franquearla.

Y ahora, ¡Sitúense en sus puestos! ¡Preparados! ¡Listos! BANNG!!!!

La carrera ha comenzado!

La presentación del programa es la habitual en los juegos que System 4 está sacando a la venta últimamente para el ST; The Munster, Enmanuelle, Circus Game, etc.

Los gráficos están bien realizados destacando la perspectiva lograda. En cuanto al movimiento la sensación de velocidad, sobre todo cuando te aproximas a algún contrincante, es bastante real lo mismo que cuando vas por terreno dificultoso. El sonido es el típico en estos juegos, ya se sabe, acelerar, cambios de marcha, frenado, etc.

Es un juego que ni pintado para los forofos del volante y las grandes competiciones automovilísticas.

**Lo mejor: El tener la opción de poder cambiar el itinerario valiéndote de la carta de ruta.**

**Lo peor: La monotonía que se produce en el paisaje cuando te pierdes.**

**Gráficos: 70%**
**Sonido: 65%**
**Movimiento: 85%**
**Adicción: 75%**
**Media: 73%**

# SPITTING IMAGE




**Versión: Atari ST**
**Edita: Domark**
**Distribuye: Erbe**

Spitting Image es el nuevo estilo de reirse a la inglesa de los políticos, llegado de la serie de gran éxito televisivo, que se exhibe en el canal más comercial de la BBC.

El argumento del programa representa el cansancio de los pueblos y sus ejércitos por todas las conflagraciones mundiales actuales, de esta manera han decidido por unanimidad que si quieren guerras, las hagan sus jefes de estado respectivos.

Domark nos presenta un tema de gran actualidad sin duda. Sólo que aquí la lucha es a tortazos, es decir de una manera más limpia. Los contrincantes, como ya habrás supuesto, son los representantes de los diferentes países (¡los más "movidillos" vaya!); por seguir un orden te presentan a: JR II (Juan Pablo II); Ronne (Ronald Reagan); Maggie (Margarett Teacher); Botha (Presidente de Surafrica); Khomeni (Ayatolah Jomeini); Gorby (Gorbachov), todos muy conocidos como ves. Bien, entre ellos debes elegir un líder y un contrincante con el que vas a luchar. Tienes varios asaltos para vencer al enemigo elegido, contarás además con un soldadito que te ayudará (ten en cuenta que tu enemigo también cuenta con un voluntario en "sus filas"), estos soldados lanzarán objetos que harán bajar el nivel de energía de tu agresor o la tuya propia si es el contrario quien te envía el objeto. Por supuesto que está de más decir que has de esquivar a éstos. Esto es todo lo que debes hacer, golpear y esquivar, como podrás deducir es muy monótono y aburrido, así como su carga de secuenciales, es un programa que pasará sin pena ni gloria.

**LO MEJOR: La idea**
**LO PEOR: El conjunto**

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 80% |
| SONIDO | 60% |
| MOVIMIENTO | 70% |
| ADICCIÓN | 60% |

# ZANY GOLF

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 90% |
| SONIDO | 70% |
| MOVIMIENTO | 80% |
| ADICCIÓN | 80% |

**Versión: ST**
**Autor: Electronic Arts**
**Distribuidor: Dro Soft**

Si ha existido un programa de golf original, este es Zany Golf, un nuevo programa de Electronic Arts que va a hacer las delicias de muchos usuarios de Atari.

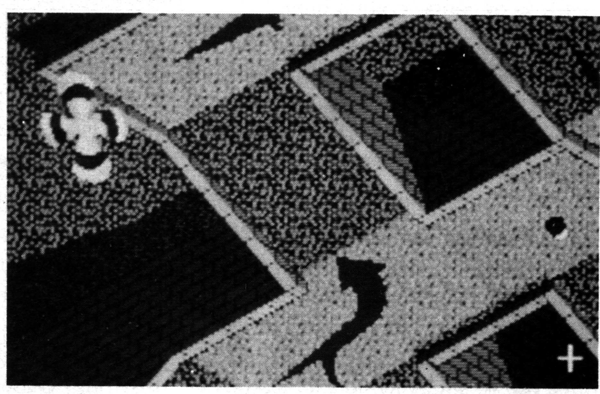
Zany Golf cuenta con nueve cursos repletos de obstáculos realmente originales, tanto que uno de ellos es un pinball en miniatura.

El aspecto técnico es lo más destacable de este programa. Los gráficos son realmente buenos, armoniosos y llenos de colorido.

El sonido es quizás lo más corriente del programa ya que el movimiento alcanza, al igual que los gráficos, altas cotas de perfección.

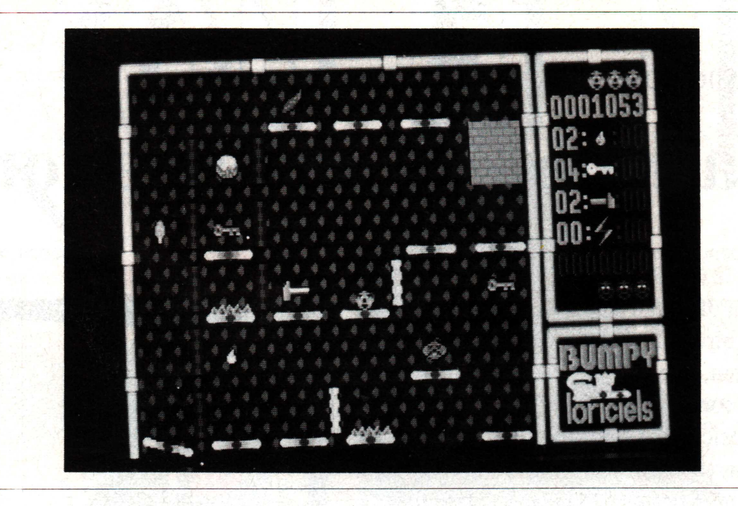
El nivel de adicción es todo lo bueno que puede ser en un programa de este tipo.

Zany Golf, el golf más loco que conocemos, te gustará.



# BUMPY

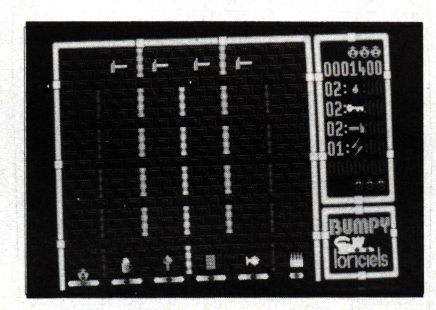
**Versión: Atari ST**
**Edita: Loriciels**
**Distribuye: Proein S.A.**




Bumpy es un programa sin grandes pretensiones, con un argumento muy sencillo: atravesar las cien pantallas de que consta el juego con una pequeña esfera ayudándote de su gran elasticidad, lo que te permitirá dar enormes botes a través del entramado de plataformas de cada pantalla. Para completar una de ellas tendrás que coger una serie de objetos, procurando no caer en las plataformas mortales. Entre los objetos hay tres que te serán absolutamente imprescindibles para salvar ciertos obstáculos:

- Los martillos que te permitirán derribar los muros que se interpongan.
- Las gotas de agua, que sirven para apagar los fuegos.
- Las llaves que te proporcionarán la posibilidad de acceder a otras zonas cerradas por paredes.

Y esto es todo lo que dá de sí este




BUMPY, un típico juego de habilidad con un buen grado de adicción, pero excesivamente pobre gráficamente para la capacidad de los ST.

**LO MEJOR: La sencillez.**
**LO PEOR: Los ¿gráficos?**

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | 50% |
| SONIDO | 75% |
| MOVIMIENTO | 70% |
| ADICCIÓN | 75% |

PREMIO CONSOLA ATARI XE GAME SYSTEM

# Ya tenemos un ganador

El día cuatro de abril, a mediodía, fue entregada la consola XE Game System, que Atari User, en colaboración con Ordenadores Atari, puso a disposición de todos aquellos que quisieran concursar a través de la revista. El requisito necesario para participar en el concurso y entrar en sorteo era enviar una carta donde se señalase el precio de dicho aparato y cuatro de los juegos que en ese momento estuviesen disponibles para ella. Entre todas las respuestas correctas sorteábamos una CONSOLA ATARI XE GAME SYSTEM. Las respuestas de Jesús Carlos Marugán Lobón lo fueron, así como las de muchos de vosotros que participásteis en este concurso.

Llegado el día clave y reunida la redacción de Atari User y el departamento de suscripciones y correo se llevó a cabo la selección, tirando al aire cuatro personas las cartas y tarjetas postales que nos habían llegado con vuestras contestaciones, el jefe de redacción procedió a cojer una en "pleno vuelo". La persona agraciada con el premio fue Jesús Carlos Marugán Lobón, de 15 años que estudia 2º de B.U.P. Una vez que se le comunicó la "buena nueva", nos pusimos de acuerdo con él para trasladarnos hasta las dependencias de Ordenadores Atari, en el Polígono Industrial de Alcobendas, donde le fue entregado el premio de manos del propio Sr. Claude Nahum, presidente de dicha empresa.

Con una de las partes, Jesús Carlos Marugán, contenta por haber recibido una CONSOLA totalmente gratuita y con la otra, Ordenadores Atari, satisfecha por haber regalado una consola ATARI, proseguimos la jornada laboral.

Como comprobaréis continuamos con los concursos ATARI USER - ORDENADORES ATARI, esta vez pretendiendo que os llevéis a vuestra casa, para hacer compañía a vuestros aparatos, una Unidad de Disco Adicional SF 314.

Si deseais mayor información buscar las bases de este nuevo concurso entre las páginas de este número.

*Jesús Carlos Marugán en la recepción de las dependencias de Ordenadores Atari en Alcobendas.*

*El Sr. Nahum entregando la Consola Atari XE Game System y la Pistola a Jesús Carlos.*

*Jesús Carlos Marugán feliz con su premio en las manos.*

# JUEGA CON EL N.º 1

ATARI 520 STFM, el pequeño gigante de la gama ST. Un ordenador para vivir la acción a 16 bits, tú que estás listo para ir más allá de lo común.
El 520 STFM es el ordenador de 16 bits más asequible del mercado y el único que incorpora un modulador de televisión, con lo que puedes disfrutar inmediatamente de su potencia y colorido.
Y, si lo que deseas es la máxima calidad, puedes conectarle un monitor ATARI (opcional) a color o monocromo.

Las más prestigiosas casas de software conocen y aprecian la potencia y posibilidades del ATARI 520 STFM, de ahí que sea el ordenador de 16 bits para el que más juegos se comercializan. Pero hay muchas más cosas que puedes hacer con él. Por eso, y para que te vayas haciendo una idea, hemos incluído un procesador de textos y un programa para generar gráficos en color en cada paquete.
Sin lugar a dudas el ATARI 520 STFM es un ordenador que seguirás utilizando cuando te canses de jugar.
No te prives, te lo mereces.

AHORA
114.900 ptas.
Sin monitor 79.900 ptas.




| | ATARI 520 STFM | AMIGA 500 | SINCLAIR PC |
|---|---|---|---|
| Precio con monitor o color excluyendo IVA | 135.000.– ptas. | 160.072.– ptas. | 129.800.– ptas. |
| Microprocesador | 68.000 | 68.000 | 8.086 |
| Resolución máxima en pantalla | 640 × 400 | 640 × 512 | 640 × 200 |

## ATARI-ST

*Muchas más posibilidades*

ATARI

**ORDENADORES ATARI, S. A.** Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11

**DELEGACIONES:** BARCELONA: 93/4 25 20 06-07 - VALENCIA: 96/3 57 92 69 - MALAGA: 952/29 90 48 - BURGOS: 947/21 20 78 - P. VASCO: 943/45 69 62 - CANARIAS: 928/23 26 23-22

NUMERO UNO COMUNICACION

# AUTOEDICION ATARI

620.000 ptas.

**Y ahora compatible Postscript**

# MUCHO MAS QUE PALABRAS

La solución ATARI de Autoedición* es tan fácil de usar, gracias a su alta tecnología, que para dominarla, le bastará con el cursillo de autoaprendizaje asistido, ATARI-MAN, –incluido con cada configuración. La Autoedición ATARI está siendo asumida por un número cada vez mayor de profesionales. Ahora Ud. también la tiene a su alcance, con un precio y una calidad de resultados sorprendentes. Pase a verla por las mejores tiendas de informática y comprenderá que la Autoedición ATARI es mucho más que palabras.



* Incluye: Ordenador ATARI MEGA ST, Impresora Laser de 300 puntos por pulgada, Disco Duro de 30 Mb, Programa de Autoedición y curso audiovisual en Cassette, con Walkman de regalo.

NUMERO UNO COMUNICACION

Si desea mayor información envíe este cupón a ORDENADORES ATARI S. A. Apartado 195, ALCOBENDAS, 28100 MADRID.

Nombre ..........

Empresa ..........

Domicilio ..........

Teléfono .......... Población .......... C.P. ..........

